



100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

LES

# CONSOLES


Le début de la fin, c'est déjà un commencement, non?

## DRAGON BALL C'EST FINI ?

DOSSIER GENERATION MANGA

GEX

METTEZ  
LÉZARD D  
VOTR  
PLAYSTAT



### RESIDENT EVIL 2

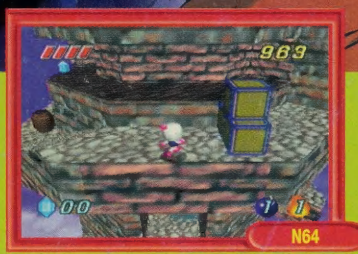
LE TEST SANG POUR  
SANG GORE

## KATANA, L'ARME FATALE DE SEGA

CONSOLES+ VOUS DIT TOUT



FIGHTING VIPERS 2



BOMBERMAN HEROES



DEAD OR ALIVE

# JAPON : LES NOUVEAUTÉS QUI TUENT !

T 6745 - 74 - 33.00 F



## **BAB'S CHARLET**

Champion de France de SnowBoard 1997,  
Conseiller technique sur SNOW RACER 98



# ST2

## **SNOW RACER 98**

- Ski - Freestyle - Alpine Surf.
- 18 sauts possibles en surf + des combinaisons



# Now surf it ! \*



*“Snow Racer 98, la première vraie  
simulation de glisse.”*

**PLAYSTATION MAGAZINE**

*“Snow Racer s’annonce comme  
une véritable bombe dans l’univers  
de la console.”* **CD CONSOLES**





## 8 TROMBINO

Ou comment trouver chaque mois de nouvelles idées pour le Trombino. Mode d'emploi !

## 10 JAPON

Encore des nouvelles photos de Zelda, de F-Zero X, de Tekken 3 sans oublier Ehrgeiz... Le Japon, c'est trop !

## 56 ANIMÉ+

L'actualité manga du mois décortiquée poil par poil par l'affreux Panda.

## 62 DOSSIER DRAGON BALL

Dragon Ball, c'est fini ? La question se pose et Panda essaie d'y répondre...

## 66 NEWS

Buziness, jeux de rôle, news croustillantes... tout ce qu'il faut savoir sur l'actualité du mois.

## 74 PREVIEWS

Burning Rangers, le dernier-né de la Sonic Team, enfin annoncé en France. Et aussi, Deathtrap Dungeon, House of the Dead, Road Rash 3D et Need for Speed 3 ! On se calme !!!

## 82 WORK IN PROGRESS

Lucky Luke sur Playstation...

## 92 TESTS

Du gore, de l'action, de l'aventure et de la castagne : Resident Evil 2 (Playstation), Gex 3D (Playstation), Bushido Blade (Playstation), Panzer Dragoon RPG (Saturn), Final Fantasy Tactics (Playstation) Bomberman World (Saturn)...

## 146 TIPS

Les Twix, c'est fini, et dire que c'était la friandise de son premier amour... Vive le Balisto et les tips !

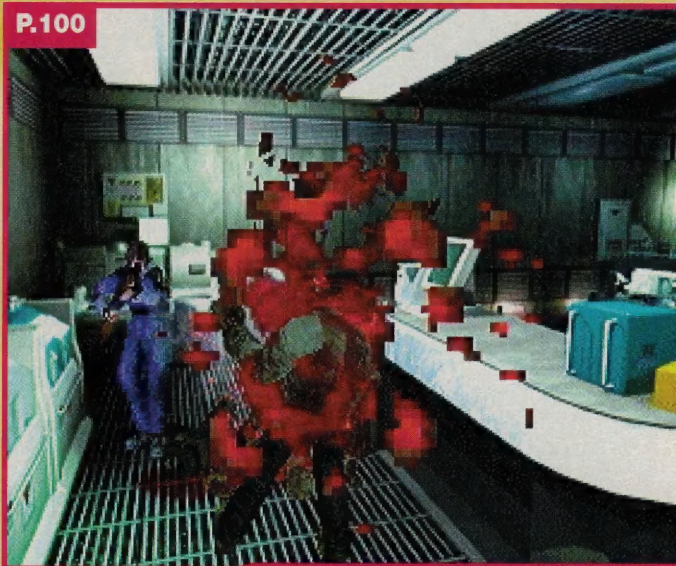
## 154 COURRIER

Bomboy répond à votre courrier en direct de l'hôpital (suite à son accident de ski). Courageux le p'tit !

## 162 PA

Vendre, acheter, échanger, louer, secouer, électro ménager, tondre à gazon... On trouve de tout dans les annonces gratos de Consoles+.

P.100



Resident Evil 2 (Playstation). Le jeu le plus gore de l'histoire des jeux vidéo est enfin là ! Beaucoup, beaucoup d'émotions !

P.20

Rien n'arrête Hudson Soft. Bomberman Heroes sur Nintendo 64 va-t-il faire de l'ombre à Mario 64 ?



## EN MARS, LES TESTS, ÇA REPART !

ALUNDRA (PLAYSTATION)	106
AZEL PANZER DRAGOON RPG (SATURN)	108
BOMBERMAN WORLD (PLAYSTATION)	130
BUSHIDO BLADE (PLAYSTATION)	122
BUST A MOVE 3 (PLAYSTATION)	128
FARLAND STORY (SATURN)	134
FIGHTERS DESTINY (NINTENDO 64)	104
FINAL FANTASY TACTICS (PLAYSTATION)	126
GEX 3D (PLAYSTATION)	92
GUNBLAZE S (SATURN)	132
ONE (PLAYSTATION)	112
PROPINBALL TIMESHOCK (PLAYSTATION)	124
RESIDENT EVIL 2 (PLAYSTATION)	100
RISK (PLAYSTATION)	140
ROCKMAN DASH (PLAYSTATION)	136
SAMURAI SPIRIT SPECIAL 4 (PLAYSTATION)	142
STREET FIGHTER COLLECTION (PLAYSTATION)	98
THEME HOSPITAL (PLAYSTATION)	118
TIGER HELI (SATURN)	138
WCW VS NWO (NINTENDO 64)	120

P.92



Avec Gex 3D, la Playstation se dote enfin d'un superbe

### REMERCIEMENTS

ADGG, ESPACE 3, GAME PARTNER, GAME STATION, MICROMANIA, POWER GAMES, RED SUN, SATELLITE, SCORE GAMES, VIDEO STORY, à MetaCreations pour ses logiciels de création graphique. Kai's Power Goo, Kai's Photo Scan, Bruce 3D, Ray Dream 3D, Eve Candy et KBT 3





82

Work in Progress  
Lucky Luke  
. Tout savoir  
le cow-boy  
plus rapide  
(ouest  
vers Switch).

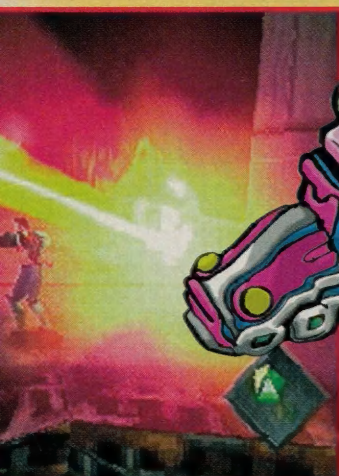


Des nouvelles images  
de Zelda sur Nintendo 64.  
On en bave d'avance !!!



P.12

Fighting Vipers 2  
(Arcade). Vous  
en rêviez, Sega  
l'a fait !

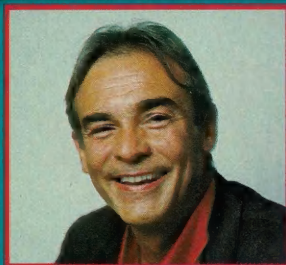


One sur Playstation : action soutenue  
et effets spéciaux garantis.

## NOTEZ LE CHANGEMENT !

On vous le répète une nouvelle fois, mais cela ne fait pas de mal. L'année 1998 est celle des bonnes résolutions pour Consoles+. Nous avons décidé d'être plus sévères dans les notations des jeux. Désormais, seuls les Méga-Hits et Consoles+ d'or disposeront d'une note d'au moins 90% et ils sont rares ! Les jeux notés entre 85 et 89% sont de très bons jeux auxquels il manque juste un petit quelque chose pour devenir des Méga-Hits. Les jeux notés entre 80 et 84% sont des jeux moyens qui peuvent néanmoins intéresser les incondionnels du genre. De 75 à 79%, le jeu n'est pas vraiment une réussite, mais il peut tenter quelques-uns d'entre vous. En dessous de 75%, inutile de chercher le jeu dans les boutiques, Ze Killer les a mangés pour son 4 heures !

## EDITO



Le mois de mars, c'est la période creuse. Les jours rallongent mais les bons jeux se font rares ! Heureusement, il y a l'import et le superbe Resident Evil 2 que nous attendions tous. La version américaine ne nous a vraiment pas déçus et vous serez sûrement de notre avis. Voilà un jeu gore comme on les aime ! Les plus impatients se l'offriront tout de suite mais je conseille aux autres d'attendre la version française, qui devrait sortir en mai.

C'est rare de voir venir un jeu de ce niveau en début d'année et, ce qui est inespéré, c'est qu'il n'arrive pas seul ! Gex 3D sort également ce mois-ci (en VF) et c'est ce qui se fait de mieux dans le genre sur Playstation. Si vous ne l'avez pas encore vu, procurez-vous le dernier hors-série de Consoles+, qui inclut la démo jouable de ce hit. Vous découvrirez aussi dans ce numéro un dossier consacré à Dragon Ball. Ça faisait un bout de temps, non ? Alors que certains disent que DBZ est fini, d'autres sont toujours accros. Il est vrai que la belle Lara Croft a remplacé DBZ dans le cœur de nombreux joueurs, mais de là à enterrer ce brave Sangoku, c'est une autre affaire !

Alain Huyghues-Lacour



# JAMAIS

IL N'AURAIT DU FAIRE PART

IL N'AURAIT DU JOUER LES PLAYOFFS

DE CHAUSSURE A SON NOM

IL N'AURAIT DU GAGNER

IL N'AURAIT DU  
REUSSIR TOUS CES  
TIRS A 3 POINTS

JAMAIS

IL N'AURAIT DU GAGNER

IL N'AURAIT

JAMAIS  
JAMAIS

JAMAIS

IL N'AURAIT DU DEVENIR PRO A 18 ANS

IL N'AURAIT DU AVOIR  
DE CHAUSSURE A SON NOM

TIRS A 3 POINTS

JAMAIS

JAMAIS

IL N'AURAIT DU GAGNER LE SLAM DUNK CONTEST

MAIS

IL N'AURAIT DU JOUER LES PLAYOFFS

JAMAIS

IL N'AURAIT DU AVOIR  
DE CHAUSSURE A SON NOM

JAMAIS

JAMAIS

IL N'AURAIT DU FAIRE PARTIE

DE L'EQUIPE DES ROOKIES



EQUIPE DES ROOKIES  
MAIS  
SLAM DUNK CONTEST  
SLAM DUNK CONTEST  
VENIR PRO A 18 ANS

"If you don't  
believe in yourself  
no one else will."

-Kobe Bryant,  
LA Lakers.





# T'as pas une idée ?

**C**haque mois, il est un jour que tout le monde, mais plus particulièrement Niiico, redoute à la rédaction : celui du trombinoscope. C'est toujours la même chose : à quelques jours du bouclage, on n'a pas d'idée

et on se demande bien quel thème exploiter. Ah nous met la pression, le secrétaire de rédaction nous jette des regards assassins... Voici donc pour vous, un reportage exclusif dans les coulisses de Consoles+, le seul, le vrai, l'unique !

## LA PRESSION

(eh oui, c'est la presse, coco !)

### IVAN LE TERRIBLE

Secrétaire de rédaction à Consoles+. 1,70 m pour 85 kilos de muscles. Il passe son temps à courir après les textes en retard et à martyriser les jolies maquettistes. Son regard hagard et sa coupe de cheveux empruntée aux Bérêts verts font que les membres de la rédaction l'écoutent religieusement et lui offrent un café toutes les demi-heures.

### AHL

On ne le présente plus, c'est le patron. Ses cheveux blancs inspirent le respect (des journalistes) et l'amour (des filles de la pub). Docteur Mario et Crusader No Remorse n'ont plus de secret pour lui, c'est dire !

## LES IDÉES

Où l'on voit que l'art est difficile et qu'on n'est pas aidé)

Locaux de la rédaction, lundi 10 h 46

Moi, j'ai bien une idée : il faudrait une piscine remplie de Kro, une paille et un hamac...

Oh ouais ! Avec plein de fill à poil autour du bassin et d cacahuètes pour prendre l'apé

Pourquoi ne pas faire un trombino sur la vie des pandas en Chine ? Moi, je veux bien aller faire des photos si AHL me paie un aller-retour pour Hong-Kong...

Heu... j'suis pas certain que les autorités chinoises te laissent revenir en France. Le panda est une espèce vachement protégée. Désolé, vieux, trouve autre chose.

C'est pas réalisab on n'a pas de bud cacahuètes. Désolé, le trouvez autre cho

Locaux de la rédaction, mercredi 15 h 34

Locaux de la rédaction, vendredi 17 h 15

Et pourquoi pas à la Samaritaine pendant que tu y es ? Non, moi je dis qu'il faut aller prendre des photos au bistrot d'en face, chez Momo, la Kro y coule à flots et il y fait bien chaud !

Pourquoi ne pas aller sur Internet ? On trouve tout, sur Internet !

Impossible ! Tu sais bien que Momo n'est pas connecté à Internet ! Désolé, trouve autre chose !

Locaux de la rédaction, samedi 12 h 10

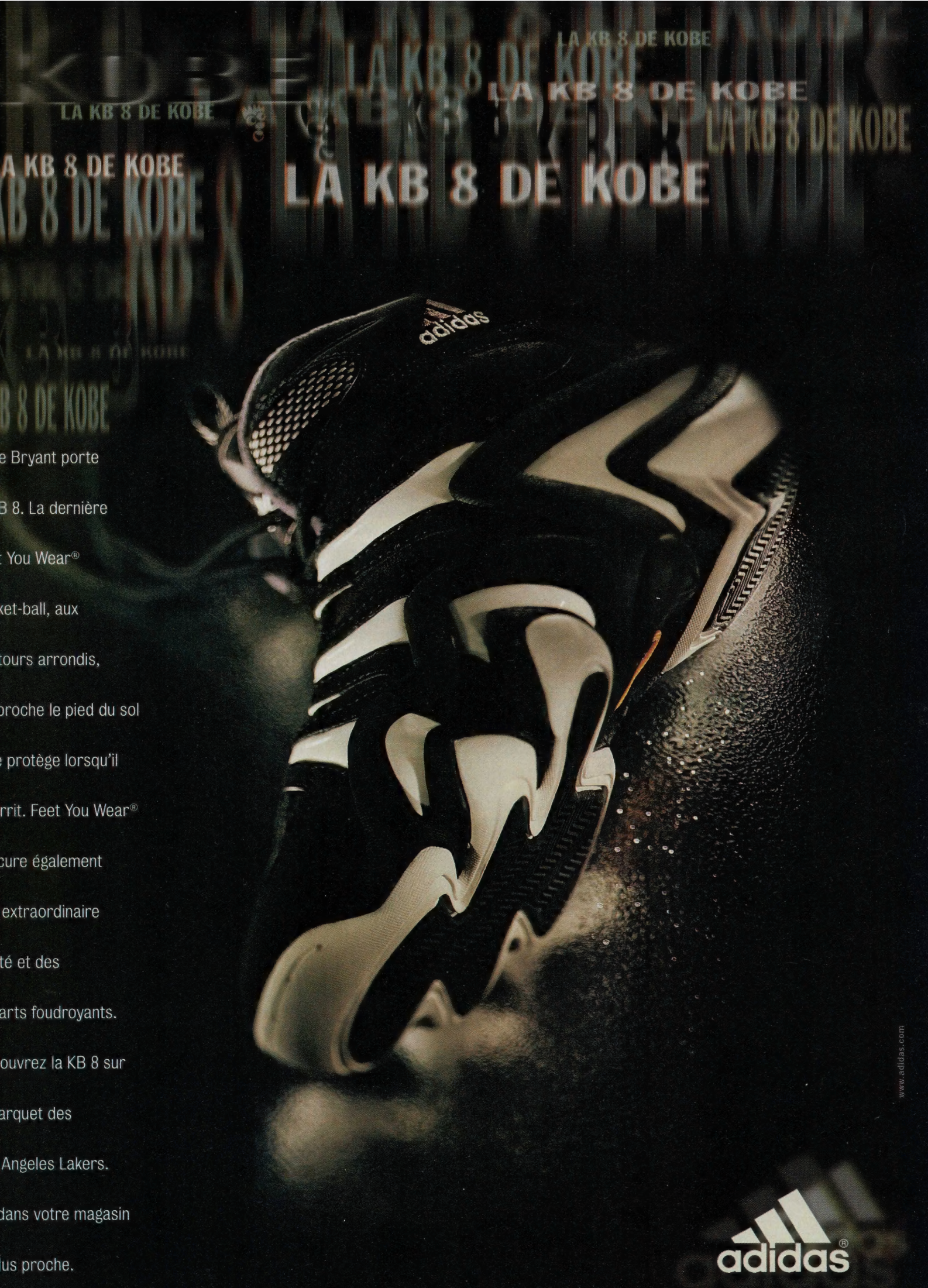
Bon, c'est tous des kékés ! Pas une idée potable en une semaine ! Moi, je verrais bien un trombinoscope avec un Boeing 747 chinois qui s'écrase dans les locaux de la rédaction. Bon-ensuite, y a le feu, un tremblement de terre, et des gonzzesses qui courent partout dans les couloirs...

comme elles sont déjà en maillot de bains, elles sautent toutes dans la piscine de Kro. Mais, à cause d'une connexion Internet, elles sont emportées vers l'océan Atlantique et, là, elles s'écrasent contre un paquebot. Le navire chavire, 1 678 morts et un rescapé (d'une espèce protégée). Le type nage pendant 26 heures d'affilée et arrive à Saint-Tropez en apnée.

Le gars demande son chemin pour Boulogne. Il y parvient, à pied, en moins d'une semaine, et malgré l'attaque de huit pitbulls à Sarcelles. Pas de bol, comme Momo est fermé, il échoue dans les locaux de Consoles+ et demande un Twix à l'accueil. A ce moment-là, l'hôtesse lui répond que c'est pas possible, parce que Switch a niqué le distributeur il y a deux jours. Le type est déçu et s'envole pour la planète Krypton.

Pas mal, mais je crois qu va falloir deman un budget Twi. C'est pas gagn





LA KB 8 DE KOBE

KB 8 DE KOBE

KB 8 DE KOBE

e Bryant porte

B 8. La dernière

You Wear®

ket-ball, aux

cours arrondis,

roche le pied du sol

protège lorsqu'il

rrrit. Feet You Wear®

cure également

extraordinaire

té et des

arts foudroyants.

ouvrez la KB 8 sur

arquet des

Angeles Lakers.

dans votre magasin

us proche.

adidas®



# JAPON

# L'arcade, ve

**Selon plusieurs études commandées par divers éditeurs, les petites salles d'arcade sont appelées à disparaître. Ces jeux, toujours plus sophistiqués, nécessitent des systèmes de plus en plus coûteux qui deviendront rapidement prohibitifs pour les exploitants indépendants.**

**L**a course à la puissance offre des jeux toujours plus impressionnants, et Sega en est le leader incontesté avec sa carte Model 3. Un titre d'arcade n'est plus un simple jeu, mais un véritable manège avec un meuble articulé censé transmettre plus de sensations, de réalisme ou tout simplement plus de fun. La révolution 3D engagée avec VF1 a cependant obligé tout le monde, les spécialistes de la 2D inclus (Capcom, SNK), à entrer dans la danse. Konami s'est lancé à la poursuite de Sega. Namco, qui avait abandonné la compétition avec Sonic, a fait sa fortune grâce à ses cartes compatibles Playstation, mais se recentre vers les manèges avec des meubles de plus en plus inventifs et chers.

En laissant Sega poursuivre sa course à l'armement, tout le monde a fait le jeu de dernier. La différence technologique est désormais très importante. A tel

point que les jeux compatibles Playstation ou ceux en 2D ne font plus le poids. De plus, Sega est parvenu à réduire le coût de fabrication de sa carte vedette : la politique du tout Model 3 a permis une production importante, tout du moins suffisante pour la proposer au prix du Model 2.

## Le cercle vicieux

Moins cher que lors de son lancement, le Model 3 se vend donc mieux, d'autant que sa supériorité technologique permet d'élaborer des jeux de plus en plus impressionnants, au grand dam de ses concurrents. On pourrait croire que cette baisse de coûts favorise les salles mais cela comporte un revers inattendu. Les autres éditeurs doivent en effet se lancer à leur tour dans le développement technologique afin d'essayer de rattraper Sonic. La conséquence pour les salles est que le coût global des jeux continue de



Les salles font totalement partie du décor urbain japonais.

grimper. On peut penser à un titre que Sega va maintenir, amplifier sa pression (avec le terrifiant Model 3 "Step 2"). qui aura pour effet d'accroître davantage les coûts. Aussi, diverses analyses situent dans les années 2000 à 2004 le moment où les petites salles pourront plus offrir à leur clientèle le dernier cri en matière d'arcade.

## Picou/Sonic : un mariage fructueux

La mort des petites salles n'effraie pas les grands de l'arcade même si celles-ci constituent leur fonds de commerce. Depuis plus de 10 ans, Sega s'est engagé dans



Le Gigo d'Ikebukuro, totalement refait, est devenu le centre le plus moderne du parc.



# La loi des gros ?

es salles, appelées Joypolis ou Center au Japon, étendent sur plusieurs étages, offrant des espaces par thème dans un cadre très moderne, proche de Disneyland. Picsou a ainsi passé un accord avec Sonic pour équiper ses parcs. Cette politique fort onéreuse vise à se mettre à l'abri de l'effondrement des petites salles, mais aussi à maîtriser toute la chaîne de l'arcade, depuis la conception jusqu'à l'exploitation de la clientèle. Bref, la maîtrise totale : on crée la demande pour mieux la satisfaire.

## Et les autres ?

Embarqués sur la même galère, on retrouve Namco, Konami et Taito. Namco œuvre activement pour limiter les dégâts en ouvrant des salles à tour de bras. Les principales victimes sont les autres, les Capcom, SNK, Atlus... Bref, pour ces derniers, évoluer devient vital. Réaliser des jeux ne suffit pas, il faut offrir plus. Chacun met au point de nouvelles cartes. Ne possédant pas l'assise technologique des grands, beaucoup ont investi dans les processeurs 3D PC (3Dfx, Power VR2). SNK et Capcom vivent principalement des petites salles, comme d'autres éditeurs

(Taito, Namco...). Certains ont mis au point un système de location de bornes. La disparition annoncée de ce parc signifierait un coup mortel pour ces sociétés. Aussi, la survie passera nécessairement par l'affrontement avec les squalos de l'arcade sur leur terrain. SNK, Capcom ou Taito travaillent activement à mettre au point des titres 3D et des meubles sophistiqués. Certes, les jeux 2D ne vont pas disparaître, mais la concurrence sera plus acharnée, et se démarquer deviendra la règle. Konami a essayé de contrer le Model 3 de Sega mais a raté son entrée. Namco devrait abandonner sa politique du tout Playstation avec son tant attendu System 33. Quant aux autres, ils devront suivre et faire preuve de génie créatif.

## Vers la mondialisation

Outre le Japon, les Etats-Unis sont également visés. Sega, par le biais de son alliance Gameworks (Sega, Dreamworks, Bill Gates), y érige des salles gigantesques, à l'échelle de ce pays, et dans une ambiance de science-fiction. Namco devrait suivre le hérisson bleu de très près. Et il ne faut pas se faire d'illusions, le phénomène arrivera vite en Europe.



St-Tropez, la toute dernière salle Namco, est située en face d'un Gigo !



Les petites salles devront-elles se contenter d'offrir de vieux jeux bon marché ?



Sega installe ses Joypolis au cœur des centres commerciaux comme celui de Shinjuku.



Taito construit son propre parc de salles.



# Fighting Vipers 2

**C'un des jeux de combat les plus novateurs de l'année 97 se prépare à entrer dans la dimension Model 3. Alors, simple passage ou réelle révolution ?**

**D** est rare d'innover en matière de jeu de combat 3D. Fighting Vipers a ouvert la mode aux "murs", suivie depuis par nombre de titres. Avec un design résolument trash et complètement délirant, il avait insufflé un souffle nouveau à Sega. Au premier coup d'œil, la différence avec le premier épisode est frappante avec des graphismes superbes, une animation fluide et un son de bonne qualité. Bref, l'AM2 soigne son bébé. Mais en y regardant de plus près, on découvre d'autres nouveautés intéressantes.

Ainsi le système de commandes à trois boutons disparaît et

devrait introduire un quatrième bouton comme dans VF3. La garde et les attaques basses sont développées. Enfin, et c'est l'un des points forts, l'ordinateur proposera, de manière aléatoire, des niveaux et des adversaires différents à chaque partie. Les niveaux disposent, apparemment, de spécificités que certains personnages sont propres ou non à exploiter à leur avantage. Malher a subi un lifting, et deux nouveaux personnages sont d'ores et déjà connus. L'utilisation "d'armes" sera plus courante pour certains personnages. Ainsi, dans le premier épisode, Raxel utilisait sa guitare, cette fois, toute une

panoplie de coups a été mise au point. L'un des nouveaux combattants, Charlie, se bat à coup de VTT ! Le Model 3 pouvant gérer une 3D très complexe, l'AM2 s'en est donné à cœur joie ! L'équipe vous a concocté un beau spectacle ! Le Super KO par exemple, est une sorte de super Combo terminal qui, dans le cas de Bhan, projette l'ennemi dans l'espace. Ce dernier se prend alors une grosse météorite dans la tronche et s'écrase avec elle sur Terre ! Bref, du délire en veux-tu en voilà, mais à chaque fois l'occasion d'un passage visuellement superbe !

Les effets de lumière sont d'une beauté encore jamais vue dans un jeu d'arcade.



Le mapping des vêtements est d'une qualité et d'un réalisme extrêmes.

Malher est revenu en forme avec de nouvelles techniques.



On peut désormais concentrer son énergie et la projeter sous forme d'attaque boule de feu.

ARCADE

● AM2/Printemps



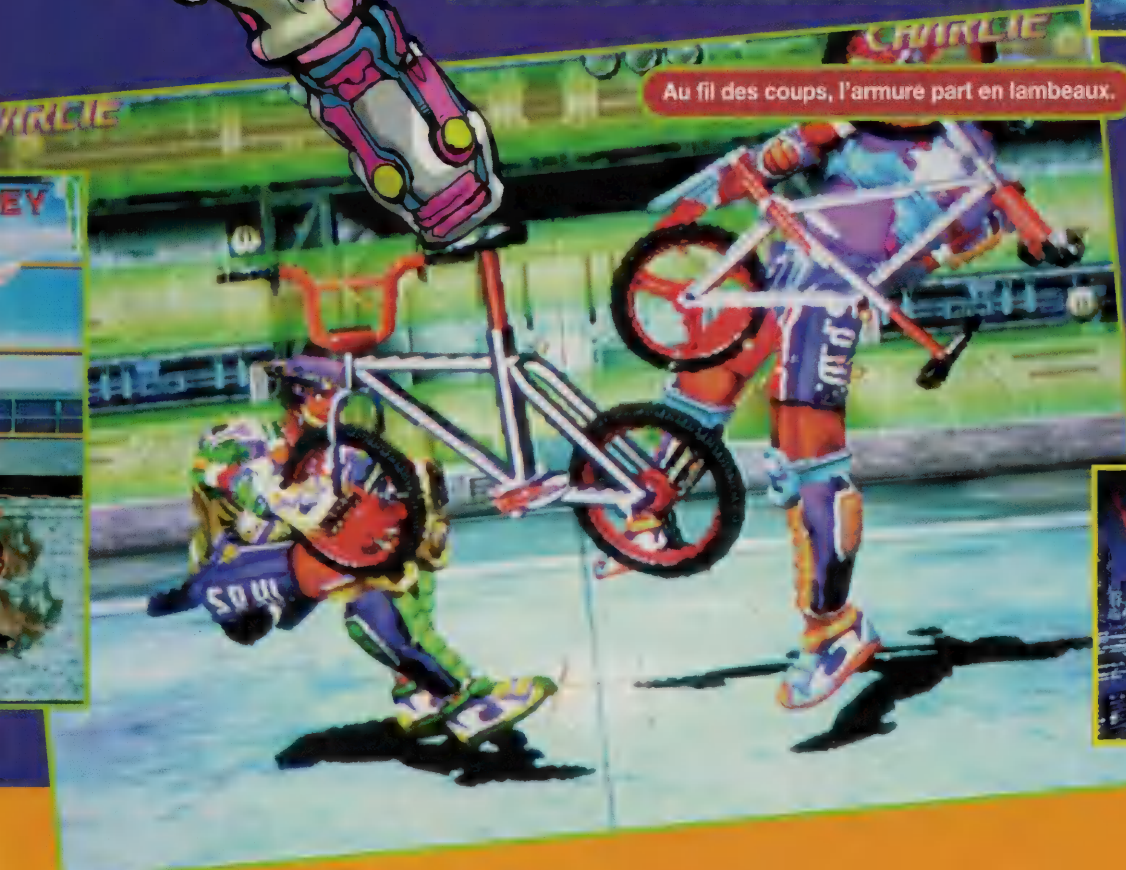
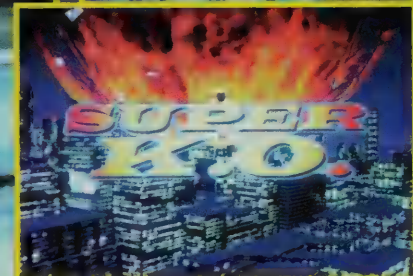


Charlie est un maître du VTT. Destructeur !



On peut toujours concentrer son énergie pour attaquer l'armure de son adversaire.

**SUPER CHAOS**  
Chaque personnage possède son Super KO. Bhan se projette avec son adversaire dans l'espace. Ce dernier est emporté par un météore et tous les deux s'écrasent sur Terre dans un fracas apocalyptique !



Au fil des coups, l'armure part en lambeaux.



# JAPON PREVIEWS

**FV2**  
FIGHTING VIBERS 2



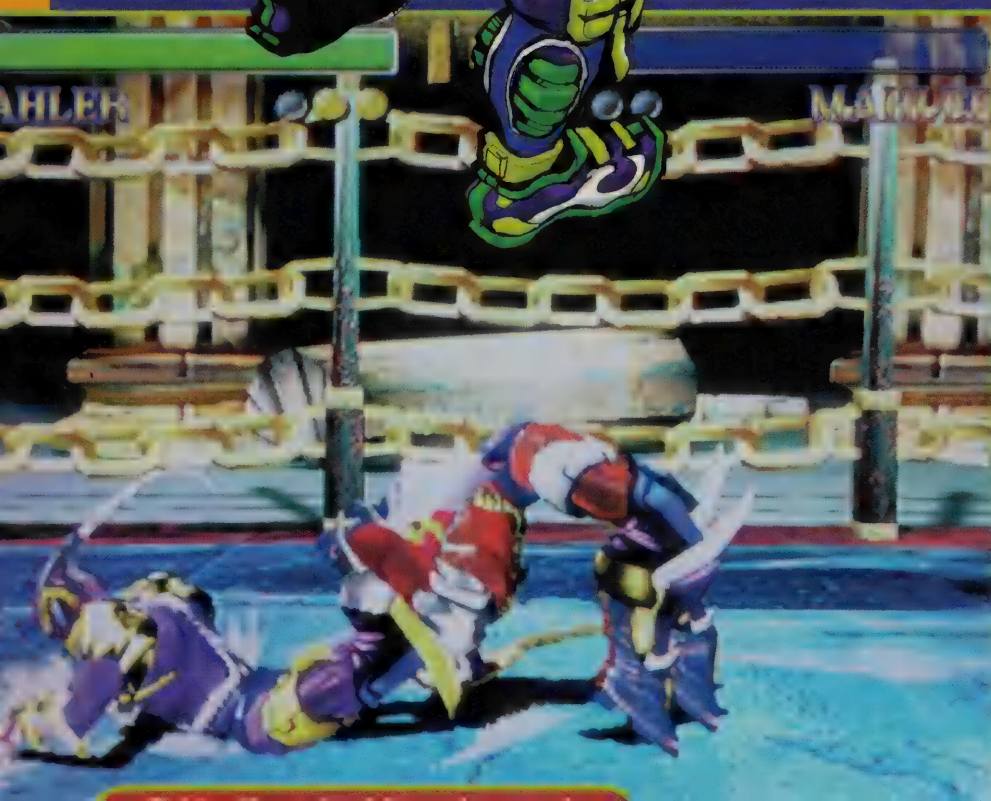
Le Model 3 permet une 3D vraiment complexe et très belle.



Un stage bien connu : celui de Jackie dans VF3, mais revisité.



Emi est une nouvelle, avec un énorme ours en peluche sur le dos qui est une arme redoutable.

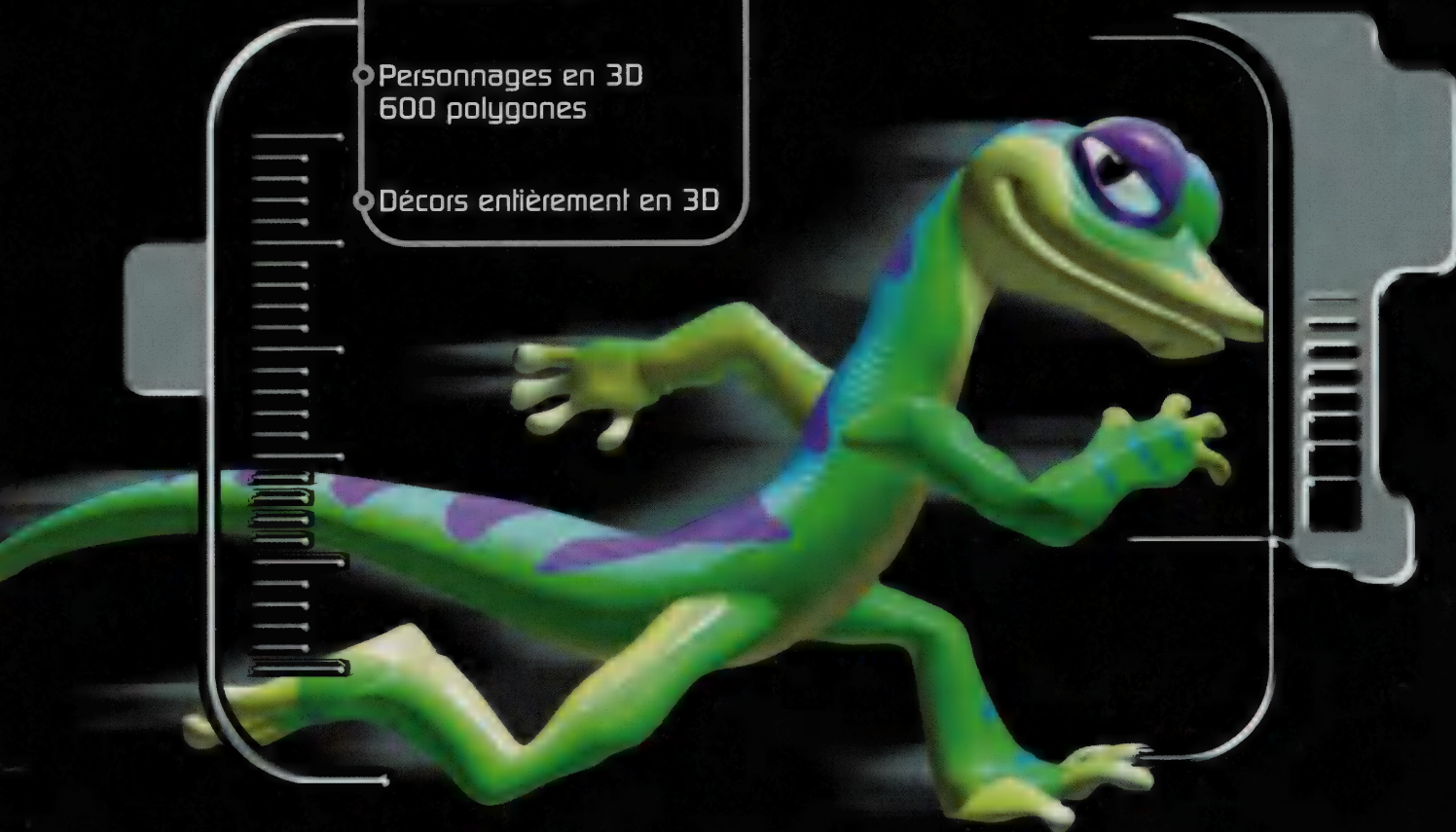


Les sauts ont été renforcés pour procurer des sensations.



- Le top de la plateforme 3D
- Déplacement en temps réel 360°
- Fluidité exceptionnelle : 20 images/seconde
- 125 possibilités de mouvements
- Personnages en 3D 600 polygones
- Décors entièrement en 3D

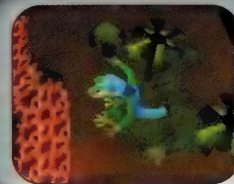
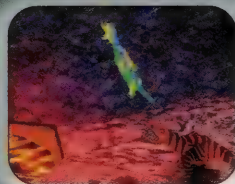
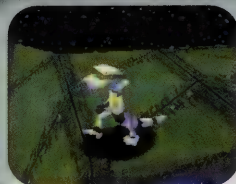
# Gex 3D



**pas de poitrine mais une longue queue**



ATTENTION !  
PURE 3D



Disponible dès mars 98.

**BMG**  
INTERACTIVE



Info au 3615 BMG® ou au 06 36 68 90 86® <http://www.lunginteractive.com> ©1998 FTG et autres



# Dead or Alive

Ce premier jeu de combat 3D de Tecmo est sorti en arcade depuis plus d'un an sur Model 2 (Sega). Après la Saturn, c'est au tour de la Playstation de l'héberger. Voyons ça de plus près...

**A**nnoncé presque en même temps que Tekken 3, le jeu promet beaucoup, surtout au vu des photos tirées d'une version développée à 40%. Cette conversion en provenance du Model 2 apparaît, en effet, comme un sérieux concurrent au hit de Namco.

La version Playstation reprend les éléments de la conversion Saturn, tout en y ajoutant des modes et des diverses options bonus. Certes, une Playstation ne peut pas afficher une 3D aussi complexe et fluide qu'un Model 2 mais, tout comme sur

Saturn, la faiblesse de la modélisation a été compensée par le lissage des polygones. Au final, le rendu est donc parfaitement réussi. On note déjà la présence de nouveaux niveaux. Certains s'inspirent de Tekken 3 (Chine), d'autres de Virtua Fighter 3 (île du Pacifique). De même, on devrait faire la connaissance de trois combattants inédits, et Tecmo a dessiné de nouveaux costumes pour chaque perso. On retrouve les coups de la version arcade, plus d'autres, originaux, qui avaient été déjà introduits dans la version Saturn. Mais la bonne

nouvelle de ce Dead or Alive Playstation est qu'il gère complètement le pad "Dual Shock", lequel incorpore plusieurs niveaux de vibrations, afin d'offrir une palette étendue de sensations. Ce pad est du reste vendu avec toutes les nouvelles Playstation. Il sera également possible de se servir des commandes analogiques, comme c'était déjà le cas avec Tobal 2. Du coup, le game-play a totalement changé ! Plus qu'une nouvelle conversion, c'est quasiment un nouveau titre que Tecmo est en train de nous pondre !

L'éditeur a conservé la zone "Danger" qui est une sorte de champ de mines. Mettre un pied sur cette zone, qui remplace le Ring Out, c'est s'exposer à une violente explosion ! Mais d'un autre côté cela autorise les tactiques vicieuses du style "je te pousse pour te voir exploser en mille morceaux !". Les mouvements sont très fluides grâce à la Motion Capture. On disposera d'un bouton pour éviter une attaque comme dans VF3, et on pourrait même avoir droit à un "Hold System", comme dans Tekken, permettant de projeter son adversaire en l'air.

Les personnages ont de nouvelles tenues très originales, comme ce body de chat !

**PLAYSTATION**

● Tecmo/Mars



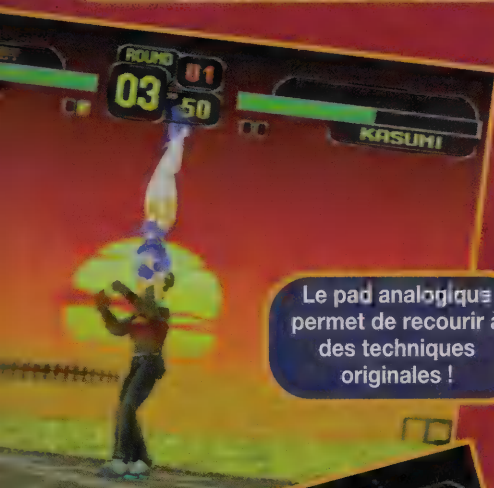
Certains coups spéciaux sont très proches de ceux découverts dans Tekken.



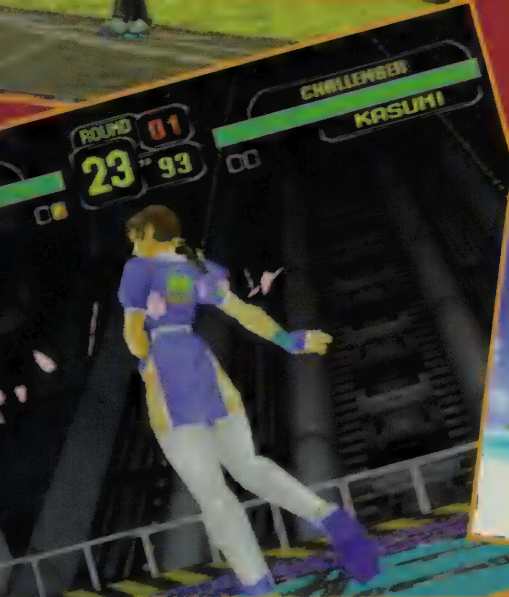




Les prises au sol sont redoutables, car très difficiles à parer.



Le pad analogique permet de recourir à des techniques originales !



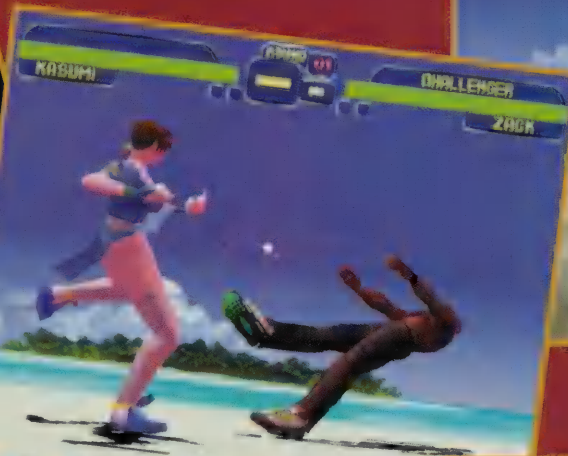
Chaque personnage possède ses propres mimiques, histoire de susciter l'attachement.

## TRAVAIL D'ARTISTE !

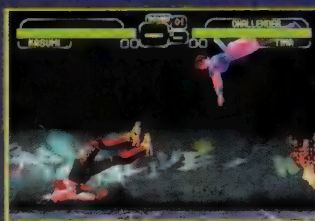
Lors des explosions, les effets spéciaux sont assez impressionnants. L'éclat lumineux se reflète sur tous les polygones !



L'animation est très fluide !  
Merci la Motion Capture !



Ce stage semble tout droit tiré de Virtua Fighter 3 (Jeffrey) !







Vous êtes inscrit à une ligue interplanétaire qui confronte les meilleurs pilotes de la galaxie.



On devrait pouvoir régler la "balance" de son véhicule soi-même.

# F-Zero X

Après les hors-d'œuvre (Yoshi's Story), le plat de résistance arrive à partir d'avril avec Zelda puis F-Zero X. Quant au DD, il devrait pointer son museau dès juin prochain.



Trente véhicules ! Attendez-vous à des bouchons et à de sacrés accrochages !

**F**-Zero X a impressionné son monde lors du dernier Nintendo Space World, en novembre 97. Certes, son design ne paie pas de mine. Certains observateurs l'ont même jugé simpliste. Mais attention aux apparences, car selon l'habitude chez Nintendo, le game-play risque de révolutionner un genre inauguré par son petit frère, F-Zero et repris depuis par tout le monde (WipEout, Gran Chaser...). Les circuits sont du jamais-vu et exploitent amplement l'espace 3D. Ils ne sont plus constitués de simples routes, mais de vrais méandres tortueux avec des vrilles, des tubes, des cônes...

Bref, des pièges nouveaux auxquels il faudra s'adapter. L'animation est fantastique : pas moins de 60 images par seconde, et ce même en mode 4 joueurs ! C'est dire que votre bolide foncera à une vitesse hallucinante (plus de 1000 km/h !). Tu le crois, ça ? La fluidité de l'animation ne souffre d'aucun ralentissement, malgré le nombre important de véhicules à l'écran, pas moins de 30 ! Le pire (façon de parler) est que chacun possède un comportement différent, afin d'équilibrer les forces entre

tous les concurrents du jeu. Si F-Zero X est en phase de finalisation pour sa sortie en juin prochain, sa suite est déjà programmée. En effet, la cartouche contient toutes les options qui permettent de gérer le DD64 ! Oui, le troisième F-Zero sera sur DD64, ce qui permettra d'intégrer les données des deux jeux. En fait, l'association serait nécessaire. La version DD64 sera très certainement une mise-à-jour de la version cartouche.

Une chose est sûre, en jouant F-Zero X, beaucoup vont se souvenir avec nostalgie des heures passées avec leur Super Nintendo sur le premier volet. Une page est tournée. Bonjour, la claque technologique !

Un radar vous informe qu'un ennemi veut vous dépasser.



1020 km/h ! On n'avait jamais atteint une telle vitesse dans un jeu.

NINTENDO 64

● Nintendo/Juin









Sur terre comme les airs, les ennemis ne vous lâcheront d'une semelle.

# Bomberman Hero

Après une première excursion dans l'univers 3D de la Nintendo 64, Bomberman nous revient pour un RPG 3D à la manière de Super Mario 64.

**S**i dans le premier volet, on retrouvait le système de tous les Bomberman (s'étriper des coups de bombes), il en va tout autrement avec ce nouveau titre. Certes, le héros fétiche de Hudson est toujours présent, mais il évolue dans une sorte de RPG 3D à la Super Mario 64, c'est-à-dire en 3D "libre".

Les actions sont globalement issues de la saga (manipulation des bombes et autres bonus), mais adaptées au nouveau genre. Notre Bomberman est capable de mouvements bien plus variés, puisqu'on le retrouve sur un snowboard, des palmes d'hélicoptère sur la tête, un rocket-pack dans le dos, ou aux commandes d'un sous-marin. Bref, l'environnement de notre anarchiste virtuel a bien varié ! Le tout se contrôle, bien entendu, avec le joystick analogique du padle. Le jeu est chronométré, pour déterminer un bonus, semble-t-il. Les explosions se répartissent entre quatre degrés de puissance. Le jeu est découpé en niveaux,

pièces. Le nombre de ces dernières varie suivant les aires. Parfois, on aura le choix entre deux chemins, ce qui permet de rompre la linéarité du jeu. Pour le moment, on ne connaît que deux niveaux. À noter que dans la dernière pièce de la dernière aire d'un niveau, vous affronterez un boss. Inutile de préciser que la Nintendo 64 fait encore la démonstration de ses incroyables qualités dans le domaine de la 3D. Ce nouveau Bomberman propose un game-play qui semble intéressant, soutenu par un système de jeu solide. La partie RPG n'est pas en reste, avec



Quand les adversaires deviennent trop menaçants, Bomberman largue ses bombes.

des tas d'événements et de personnages avec qui l'on pourra converser. Il se peut même qu'on trouve des sortes de magasins pour augmenter sa puissance de feu !



Comme dans Mario 64, on rencontre des ennemis attachés à une chaîne.

NINTENDO 64

● Hudson/Printemps





Bomberman va rencontrer bon nombre de monstres au cours de son périple.

RS



Bomberman a une liberté de mouvement totale, il peut se déplacer où il veut.



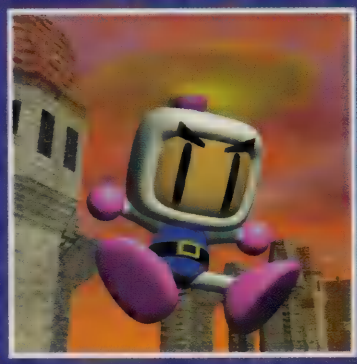
Equippé d'un rocket-pack, Bomberman est capable de se déplacer dans les airs !



Ce niveau ne fait-il pas penser à Super Mario 64 ?

## TOUJOURS PLUS DYNAMIQUE !

Fini les petits massacres entre amis, cette fois notre Bomberman vole, plane, nage, bref, il a du punch !





# Tekken 3

**Vous l'attendiez... Eh bien, le voilà qui se prépare à sortir très prochainement sur votre 32 bits préférée. Hagotani san est allé au charbon, et nous rapporte une mine d'informations exclusives...**

**T**ekken 3 fera-t-il mieux que ses deux grands frères ? Pour répondre à cette angoissante question, Katsuhiro Harada, responsable de Tekken 3, a bien voulu se prêter l'espace d'un entretien téléphonique, et malgré un emploi du temps ultra serré (il finalise Tekken 3 sur Playstation), aux questions

## PLAYSTATION

● Namco/Printemps

## KATSUHIRO HARADA

Après des études en sciences humaines à l'université de Waseda (l'une des trois meilleures du Japon), Katsuhiro Harada a rejoint Namco en avril 95. Aujourd'hui, il est responsable des versions arcade et Playstation de Tekken 3, un des plus gros succès de Namco. D'où l'importance de cet homme et de son équipe pour l'éditeur au Pacman. Il dit adorer Ultima Online ainsi que les jeux Internet et en réseaux qui le mettent face à un adversaire humain. Membre du club de voile de son université, il apprécie toutes les activités marines et participe à des courses de voile. Aurait-il le goût de la compétition ?

de votre serveur. Passons sur la version arcade qui est convertie dans sa totalité au niveau du game-play, et voyons un peu ce que cette version Playstation apporte de plus. Le mode Team Battle permet de former, comme dans Tekken 2, des équipes de huit personnages qui affrontent par la suite une autre équipe. On trouve ensuite l'éternel mode Survival, dans lequel vous devez affronter tous les combattants les uns après les autres. Votre jauge de vie ne récupère qu'une faible partie d'un niveau à l'autre. Un mode réservé donc aux spécialistes des "Perfect" ! Le mode Time Attack vous invite à vous défaire de vos adversaires successifs le plus rapidement possible. Le mode Practice inauguré dans Tekken 2 est toujours présent. Bien pratique, il permet de maîtriser parfaitement son combattant préféré. A cela rajoutez l'écran des options et les superbes films en images de synthèse et vous obtenez un troisième volet fort complet, assez proche de Tekken 2 dans son organisation.

## Du passé, faisons table rase

Pour ce qui est du game-play, les changements drastiques dans les personnages permettent d'offrir des sensations différentes. On retrouve bien sûr quelques vieux persos avec leurs techniques préférées, mais, dans l'ensemble, Tekken offre un visage nouveau. De nouvelles disciplines sont

introduites, comme le pancrace (Brésil) et le taekwondo (Corée du Sud). Ces choix ne sont pas innocents, car il s'agit d'arts martiaux extrêmement spectaculaires et vifs. L'animation a bénéficié d'une refonte totale, grâce à un travail en profondeur dans le domaine de la Motion Capture. On aura encore droit à des personnages bonus dont Gon, un dinosaure tiré d'un manga très connu au Japon. Sera-t-il conservé dans les versions destinées à l'exportation ? Remplacé ? Il va encore falloir patienter pour connaître le choix de Namco. De manière générale, les combats sont plus dynamiques, musclés et les patterns d'animation s'enchaînent plus naturellement.

## Une conversion aux limites de la console

Techniquement, le jeu est de la même veine que Tekken 2, si ce n'est qu'on note un nombre peut-être plus important de polygones. Les décors sont en 2D, comme avant : le System 12 a révélé les limites de la Playstation dans ce domaine. Bientôt, le rouleau compresseur de la promotion pour Tekken 3 va déferler sur les écrans télé dans tout le Japon. La nouvelle mouture aura la lourde tâche de perpétuer une "success story" qui a déjà enregistré pas moins de 5 millions d'exemplaires vendus depuis le premier volet.



HEIHACHI



Paul avec son coup favori : une bonne partie de la vie de ses adversaires.



On retrouve la forêt très sombre de Yoshimitsu.

Law, le jumeau de Bruce Lee, est encore plus agréable à manier.

Hwoarang est tout nouveau et fait le dur apprentissage du monde de Tekken !

Heihachi est la figure symbolique de Tekken et ses coups spéciaux sont désormais légendaires.

## LES SORTIES AU JAPON

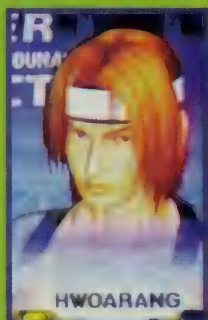
Tekken (arcade) : 15 décembre 1994  
Tekken (PS) : 31 mars 1995  
Tekken 2 (arcade) : 10 août 1995  
Tekken 2 (PS) : 29 mars 1996  
Tekken 3 (arcade) : 20 mars 1997  
Tekken 3 (PS) : printemps 98

King est capable de nouveaux enchaînements au sol franchement impressionnants.



## A NOUVEAU ÉPISODE, NOUVELLES TÊTES

Voici donc les trois nouveaux personnages de base - outre Jin, le héros emblématique du jeu (il y en a d'autres, ça vous rassure).



Hwoarang, le Kim de service.



Eddy, la très bonne surprise de ce Tekken 3.

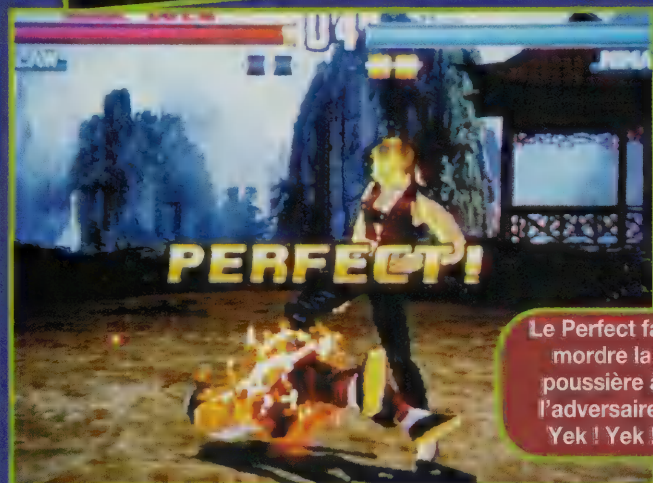


Xiaoyu n'est pas sans rappeler la Pai de VF3.



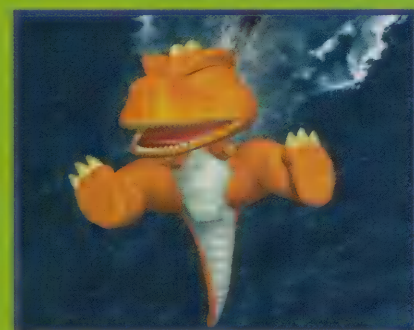
Le système des personnages est dérivé de Soul Edge Ev.2 qui rajoute des persos avec le temps.

Eddy est très certainement l'un des meilleurs personnages.



## GON, UN AIR DE DÉJÀ-VU ?

Gon est un perso de manga très connu au Japon. Ce cracheur de feu vient remplacer le kangourou et le lézard de Tekken 2. Bref, c'est le tout nouveau personnage bonus de Tekken 3 sur Playstation !





# SPECIAL PLAYSTATION spécial soluces

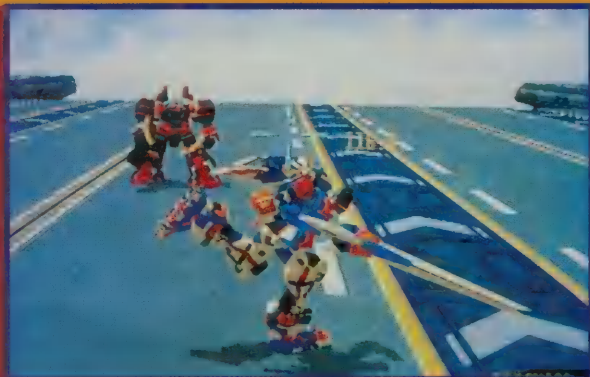


**2 EXCLUS**  
EN CADEAU

- le CD de démo jouable GEX 3D
- 4 jaquettes tips

**En vente actuellement  
chez votre marchand de journaux**





Les routines d'animation ont été affinées, profitant de la grande marge de puissance du Model 3.

## Virtual On Dragon

**Ce projet marathon de Sega poursuit son bonhomme de chemin. Mais ses reports successifs laissent entrevoir**

**qu'il fait l'objet d'un soin tout particulier pour son passage sur Model 3.**

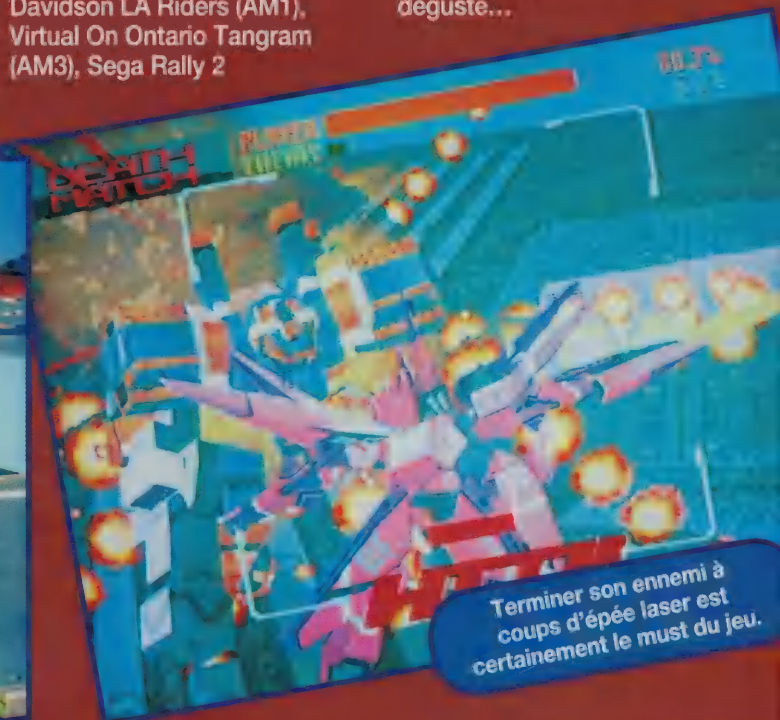
**M**ais qu'est-ce qui retarde la sortie Virtual On 2 ? La suite du super hit qui a ouvert une nouvelle voie au jeu vidéo nous cache un secret que seuls l'AM2 et l'AM3 connaissent. Le premier volet, développé par l'AM3, était sorti sur un monstre composé de deux cartes Model 2 branchées en parallèle. Depuis sa sortie, ce titre mythique n'a guère quitté les trois premières places des jeux les plus populaires en salle. Après un an et demi d'exploitation, c'est

absolument exceptionnel. La première ébauche du second volet dévoilée lors du dernier Jamma Show promettait des graphismes et une animation à la hauteur de son nouveau support, la carte Model 3. Cependant, outre de nouveaux robots et des niveaux 3D ahurissants, on aura sûrement droit à des nouveautés majeures encore tenues secrètes. Le retard pourrait aussi s'expliquer par le nouveau degré de puissance atteint par le Model 3, qui est passé du

"Step 1" (VF3, Scud Race...) au "Step 1.5" (Virtua Striker 2), puis maintenant au "Step 2". Cette possibilité d'évolution du Model 3 avait été prévue dès la conception de la carte. Ce qui laisse supposer qu'il faudra attendre encore pas mal de temps pour voir arriver le Model 4 ! Un choix intelligent et fort économique ! Les premiers jeux basés sur ce nouveau Model 3 seraient Harley-Davidson LA Riders (AM1), Virtual On Ontario Tangram (AM3), Sega Rally 2

(AM Annex), Daytona USA 2 (AM2). Pour se donner un ordre d'idée, Sega Rally 2, qui se sert de 30 % du potentiel brut du "Step 2", aurait utilisé pas moins de 70 % du potentiel du "Step 1". En gros, cette version "Step 2" a permis de doubler voire tripler les performances du "Step 1" : CPU (x1,66), Ram (x4), nombre de pixels affichés (x2). La concurrence déguste...

La modélisation des robots est beaucoup plus complexe.



Terminer son ennemi à coups d'épée laser est certainement le must du jeu.





Les scènes intermédiaires ont  
elles aussi été refaites  
entièrement !

Virtual On est un véritable  
succès commercial au Japon  
et des maquettes en ont  
même été tirées.



ARCADE

● Sega AM3/1998

# io Tangram



La vitesse de déplacement est primordiale.  
Rester sur place trop longtemps entraîne  
toujours une destruction rapide !



Les attaques à longue portée sont plus  
dévastatrices qu'auparavant.



Sypher est un nouveau venu.

## STEP 2

## UN NOUVEAU MONSTRE EST NÉ !

CPU : Risc PowerPC 603 ev 166 MHz (< x1,6 fois)  
Ram : 8 Mb à 66 MHz de vitesse d'accès  
(< x4 fois)

Rom maxi : 136 Mo

Graphic Rom maxi : 64 Mo

Buffer-up Ram : 64 bytes

SoundCPU : 68EC000 à 11,2896 MHz

Sampling : 44,1 MHz

SCSP x2

Midi interface :

16 bits 64 voix et 4 canaux

Rom son maxi : 16,5 Mo

Résolution :

24 kHz 496 x 384 / 1 plan 2 écrans

3 kHz 640 x 480 / 1 écran

Scrolling/Window :

2 plans (24 kHz)

16 couleurs parmi 32 768 (1 024 palet x 2 pank)

256 couleurs parmi 32 768 (64 palet x 2 pank)

Image Generator :

Polygones : 1 million de polygones par seconde

Pixels : 114,3 millions de pixels/seconde

(< x2 fois)

16 millions en Full Color Texture Mapping

"Storable" Polygon 400 000 polygones — dans la  
Rom (< x2 fois)

Anti Aliasing : S Buffer Anti Aliasing

Z-Buffer : 24 bits

Transparence : 33 niveaux

Ombres : fixe, flat, Gouraud et Specular shading  
en même temps

View Port : 4 niveaux de priorité

Modèles de mouvement : 4 095 modèles

Table des couleurs : une table de 4 096 couleurs  
par modèle (24 bits RGB)

Effets : trilinear, layered polygons, fog effect,  
headlight effect, micro-texture, calendar IC, link  
board (10 Mps)



# Ocarina of Time

Après le choc occasionné par la présentation publique du titre le plus attendu de Nintendo, on se remet peu à peu... Mais l'excitation monte. Pensez donc, plus que trois mois à tenir avant l'arrivée du nouveau Zelda...

**E**h oui ! Plus que trois mois, et nous pourrons jouer à Zelda 64, un titre destiné à devenir certainement "le" jeu de l'année 98 ! Le compte à rebours est lancé. On croise les doigts. Pour le moment, toutes les forces de Nintendo sont mobilisées sur ce titre car la partie est vitale pour le père de Mario. Au Japon, les joueurs attendent ce titre pour se faire une idée définitive des

Pour ceux qui n'étaient pas sur Terre ces deux dernières années, rappelons qu'il s'agit d'un RPG entièrement en 3D libre mappée. Aux quêtes et missions classiques pour le genre, s'ajoute une foule d'énigmes, de passages d'action et même de plates-formes. Le pilotage des angles de caméra a fait l'objet d'un travail encore plus titanesque qu'au temps de Mario 64 et une montagne d'options est disponible afin d'exploiter au mieux les capacités de la machine et les ressources de l'espace 3D. Un système révolutionnaire de "Lock On" permet de conserver un game-play optimum dans l'environnement 3D, même dans le feu de l'action. Quoi de neuf à ce jour ? Un système d'Auto Mapping, c'est-à-dire une carte qui se construit automatiquement au fil de la progression du joueur. Ce système limite les risques de se perdre dans le dédale 3D. Nintendo a également incorporé des personnages tiers qui interviennent dans le scénario pour venir en aide à Link, le

héros. La plupart des lieux dévoilés précédemment apparaissent désormais dans une configuration bien plus détaillée. Le développement entre dans sa phase terminale, et le rouleau-compresseur marketing de Nintendo ne devrait pas tarder à se mettre en branle. Dès fin février, la télé et les divers média vont y passer. Après des années d'absence, Link est de retour !

Finis les noix, bonjour Bomberman !

**NINTENDO 64**

● Nintendo/Avril

capacités de la 64 bits de Nintendo. Aux Etats-Unis et en Europe, on guette le jour de sa sortie pour se ruer dessus. La démo présentée au Space World avait déjà dépassé toutes nos espérances, mais la version finale s'annonce encore plus ébouriffante. Certains journaux nippons se sont même hasardés à prédire la fin des 32 bits en avril prochain.



Goron vous apportera un coup de main précieux, mais auparavant il faudra l'aider.



Cette fleur vous donnera accès à une nouvelle arme : la bombe !



Les dialogues s'affichent dans des bulles transparentes avec un effet de surbrillance sur les termes et les noms importants.

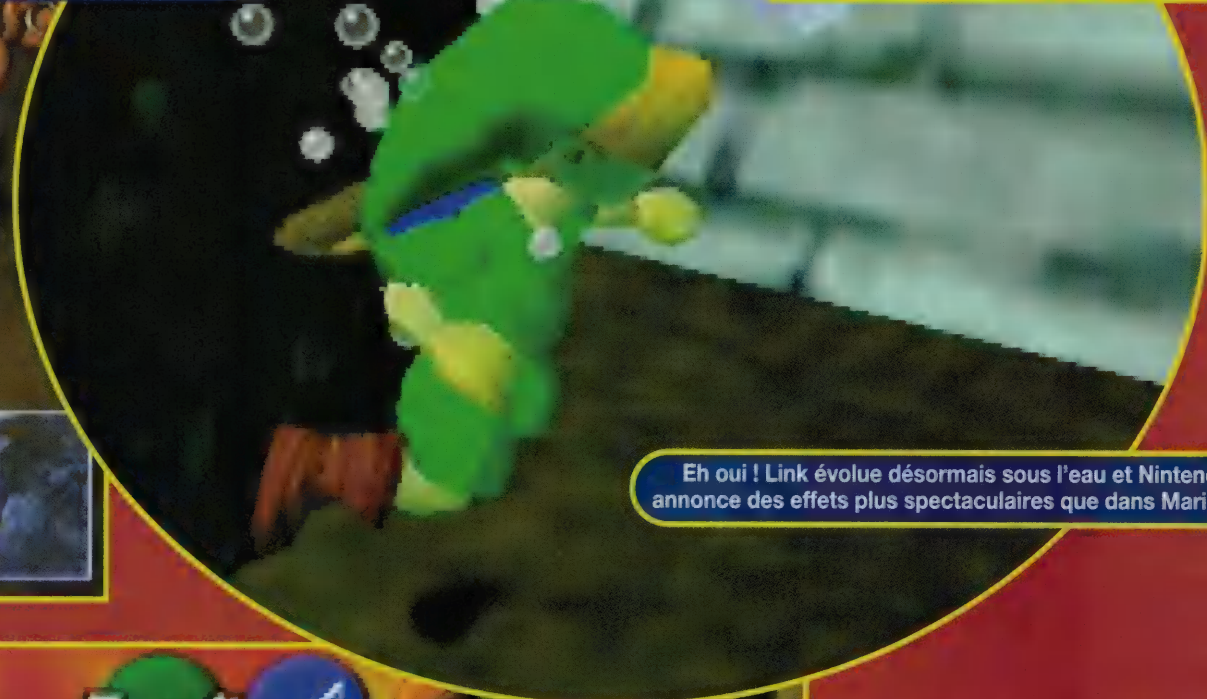
00





Voilà qui est étrange... le tapis rouge s'arrête juste sous ce bloc de pierre.

Sans attendre, on peut promener partout et en temps réel.



Eh oui ! Link évolue désormais sous l'eau et Nintendo annonce des effets plus spectaculaires que dans Mario 64 !



Les explosions sont bien plus impressionnantes qu'au temps de la Super Famicom.

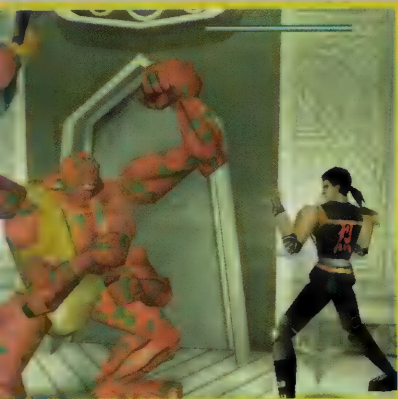


Le chœur de l'église dissimule un mécanisme ouvrant une porte secrète.



Parler à ces gardes ne sert à rien, car ils ont des ordres !





Les photos sont celles de la version Power VR.

# Enigma

**Avec Enigma, son premier jeu sur Power VR, l'éditeur Koei s'est lancé dans une politique de diversification tous azimuts.**

**D**eu purement basé sur la carte 3D Power VR de Nec, Enigma sera adapté sur Playstation. Entièrement en 3D, il dégage un fort relent de Bio Hazard ou d'Over Blood. Comme dans le hit de Capcom, on a le choix entre plusieurs personnages masculins et féminins : Akira, Catherin Edward, Thomas Lindow. De quoi contenter les garçons comme les filles, au Japon comme en Occident. Mais, désolé, toujours pas de Robert ni de Paulette ! Patience, ça viendra quand le français sera parlé par les trois quarts de la planète... Les phases d'action et d'aventure

se succèdent tout au long du jeu. Dans la première, on accède à des actions offensives comme défensives dans un système qui rappelle beaucoup le jeu de combat 3D. L'usage des armes ou des objets est possible, si vous arrivez à en trouver. Dans la seconde, on explore les différents niveaux, et on fait la rencontre de personnages tiers.

Le lien avec Bio Hazard et Over Blood est évident, tant Koei a pioché dans les deux

hits. Les angles de caméra, par exemple, ont été largement repompés sur ceux de Bio Hazard. Les monstres ne sont pas forcément très originaux, mais toujours bien réalisés. L'aventure s'annonce aussi difficile qu'angoissante, et la partie action semble assez réussie.

Avouez que ça rappelle drôlement un certain Bio Hazard, non ?



La version Playstation sera moins belle et plutôt dans la veine d'un Bio Hazard.



La partie action est un vrai jeu de combat 3D style Tekken.



Les pièges sont vicieux et souvent mortels !



AKIRA.



CATHERIN EDWARD.



THOMAS LINDOW.

**PLAYSTATION**

● Koei/Fin avril

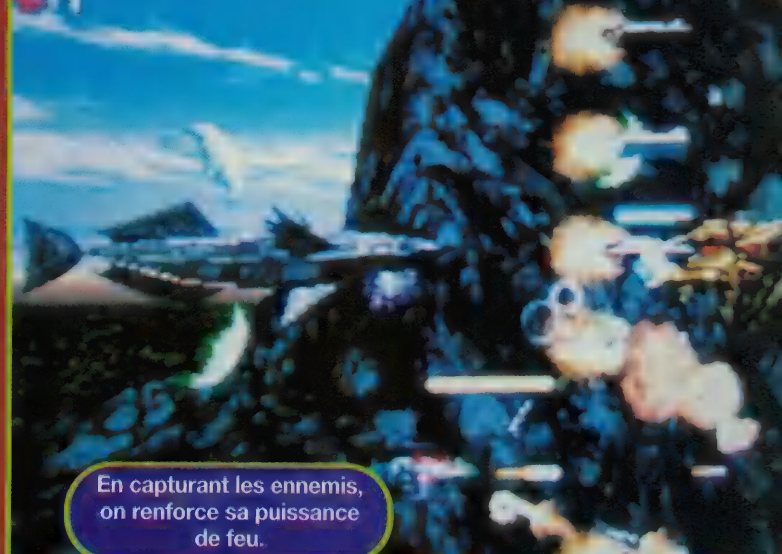


# Darius G

Après un coup de maître intitulé **Ray Storm**, Taito remet le couvert avec sa saga vedette : **Darius**.

**D**arius paraissait dépassé jusqu'à ce que la série se convertisse à la 3D en arcade. C'est ainsi que Darius G nous arrive dans une adaptation Playstation à la hauteur de son grand frère. La réalisation est aussi bonne que celle de Ray Storm sur la 32 bits de Sony. Dans un univers entièrement en 3D, vous devrez réduire à néant des nuées de poiscailles dans un système de niveaux, maintenant bien connu, offrant pas moins de trente combinaisons différentes. On aura même droit à un embranchement en cours de niveau, brisant la linéarité de l'action. Le système de capture des ennemis sera bien utile pour affronter les boss d'une

taille toujours aussi imposante. En associant son énergie à celles des ennemis capturés, on peut déclencher une super attaque portant le doux nom de Beam Beta, qui arrose copieusement l'écran. Mais ne croyez pas que ce soit tout rose, car l'ennemi possède un arsenal qui n'est pas piqué des hannetons, et le niveau global du jeu est assez corsé. Les angles de caméra basculent, offrant des effets 3D dynamiques. La version Playstation présente des nouveautés comme des séquences en images de synthèse, un mode Boss original, un mode Rapide. Bref, toutes ces innovations devraient contenter les habitués des salles.



En capturant les ennemis, on renforce sa puissance de feu.



Cette chute d'eau rappelle celle de Ray Storm. La caméra produit des mouvements dynamiques.

**PLAYSTATION**

● Taito/Avril



Si tout est en 3D mappée, le game-play, lui, reste fondamentalement 2D.



On retrouve les boss de la saga, mais à la sauce 3D.



# R-Types

**Impossible de méconnaître R-Type, le meilleur shoot de l'univers et de tous les temps. Son retour intéressera les vétérans autant que les bizuts.**

**R**-Type a une longue histoire derrière lui. Au moment de sa sortie, ce shoot connut un succès incomparable mais, au terme du troisième volet, l'équipe en charge de le développer, Irem, fut dissoute, chacun de ses membres voulant reprendre sa liberté et continuer l'aventure du jeu vidéo de son côté. Récemment, la firme Nanao - célèbre pour l'excellence de ses écrans informatiques PC et Mac (Eizo) et surtout parce qu'elle produit les écrans d'arcade pour tout le monde - a remis Irem sur les rails. Le fabricant japonais s'est donc rendu acquéreur du studio de développement, et a débauché au passage quelques talents de chez Capcom et Konami. La nouvelle équipe a réalisé un CD-Rom incluant les volets R-Type I et II, et le film d'une version en 3D appelée "R-Types Delta". Les deux premiers titres sont des adaptations (fidèles à 100 %) des versions originales de l'arcade.

La troisième en revanche est carrément impressionnante et a pour but d'asséner un gros coup de boule à Ray Storm, la référence

actuelle sur Playstation. Dans cette nouvelle mouture, le scrolling reste horizontal (à la façon de Einhander), et la difficulté est toujours au rendez-vous. L'action cependant est bien plus soutenue que dans le titre de Square. Les menaces arrivant du fond de l'écran et les angles de caméra basculant dans tous les sens devraient d'ailleurs produire des effets dynamiques très intéressants. Enfin, la gestion est assurée par le pad Dual Shock. On ne sait pas encore combien de stages sont prévus dans cette version 3D mappée, qui inclut des effets spéciaux étonnants. Nanao, fort du poids historique de sa licence, cherche à provoquer un effet de surprise chez les joueurs, dont certains ne connaissent ce jeu que de nom. Ceux-ci pourront se précipiter les yeux fermés, R-Types est une valeur sûre.

Les graphismes du premier volet ont été affinés pour être au goût du jour.



R-Type est un monument qui a souvent servi de modèle.



Le fameux boss du premier stage de R-Type I ! Que de souvenirs !

Dans le volet II, les tirs laser rebondissent sur les parois !

PLAYSTATION

Le R-7 en 3D mappée en splendeur !



ONE MAN. ONE SOLUTION. ONE STATE OF MIND.  
"UN HOMME, UNE SOLUTION. UN ETAT D'ESPIRIT."



COMING SOON



ONE™ and ASC Games™ are trademarks of American Softworks Corporation. ONE™ is co-developed by Visual Concepts. ©1997 American Softworks Corporation.  
©1995 PEG Limited Partnership. PlayStation™ and the PlayStation logos are trademarks of Sony Computer Entertainment, Inc.  
All rights reserved.



# Dragon Force 2

Après le succès du premier épisode, c'est tout naturellement que nous arrive la suite de Dragon Force. Quoi de neuf au pays des dragons et des magiciens ?

**D**ragon Force revient sur nos écrans en gardant le système original qui avait fait sa popularité, mais en y ajoutant des options qui améliorent très sensiblement son intérêt. On choisit toujours son personnage parmi les leaders des royaumes en présence – seul Wein a survécu, tous les autres sont nouveaux –, puis l'aventure peut commencer. Le but du jeu est de venir à bout du scénario et de conquérir tout l'espace délimité par la carte. Suivant le perso choisi, la fin diffère et, cette fois, Sega nous aurait concocté des scènes finales

fonction de la jauge de puissance. De nouvelles armes ont fait leur apparition, ainsi que de nouvelles unités. Des angles de caméra inédits sont là pour vous faire vivre en direct le drame des batailles. Concernant l'interface, on note une refonte sous forme d'icônes bien plus pratiques. Les énigmes qui scellent l'accès à certains lieux devraient être plus nombreuses que précédemment, et bien plus difficiles. De nombreux événements se déclenchant par-ci par-là, une grande vigilance sera de mise.

**SATURN**

● Sega/Mars

grandioses. La partie combat s'est grandement enrichie ! On conduit toujours des armées qui peuvent compter plus de 100 soldats chacune (quelque 200 personnages se battent à l'écran). Les commandes ne changent pas fondamentalement mais on peut désormais constituer deux groupes au sein de son armée, composés d'unités différentes (par exemple : soldats et archers), ce qui multiplie la dimension stratégique d'autant. Les dialogues avant les batailles sont parlés (en japonais). Les superpouvoirs ont été renforcés et se déclenchent toujours en



Nouveaux personnages, nouvelles intrigues, nouvelle aventure... classique.

**ボザック国**  
君主: ガンガス  
副官: セス  
総武将数 6人  
総城数 0/45個  
負傷者数 0人  
総戦船数 0回  
総勝利数 0回  
総敗北数 0回

Wein est le seul survivant du premier épisode.

**ノド王国**  
君主: ウェイン

弱冠17歳にして、  
ランドを築いた若き国  
困難に立ち向かう勇氣  
敵おも包み込む寛  
そして弱者をい  
愛など、国王

かわいいような私の相手はきまったかい！

Un spectacle impressionnant : une mêlée, mixant 2D et 3D, de 200 soldats.





Le système fondamental reste le même, mais s'étoffe pour proposer un game-play affiné.

- まろ × 1 伝説の武器
- はすす × 1 尋問道具
- イナズマの槍 × 1 刀系武器
- いばらのムチ × 1 棒系武器
- 円月刀 × 1 棒系武器
- 金剛棒 × 1 棒系武器
- スピア × 1 格闘系武器
- ナイフ × 1 格闘系武器
- バグサの剣 × 1 伝説の武器

どの武器を装備しますか？

Il ne faut pas hésiter à visiter les magasins qui renferment une tonne de nouvelles armes.

La nouvelle interface, sous forme d'icônes et de menus, rend les manipulations plus faciles.

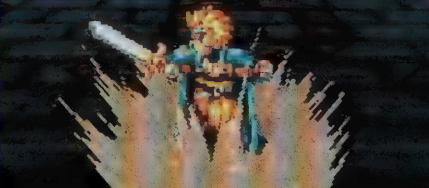
武将： 1人  
兵士： 30人  
捕虜： 0人

ムーンバレス王国

レニ

武将情報  
目的地  
捕虜情報

29  
61 99



くらいやがれえ！

Les superpouvoirs sont toujours présents et tirent bénéfices des progrès de la Saturn dans le domaine des effets spéciaux.



# Metal Slug 2

Ce premier du nom fut un regoïl, aussi bien en arcade que sur Neo Geo. Ce second épisode nous arrive, toujours sur Neo Geo et sur M15 en arcade.

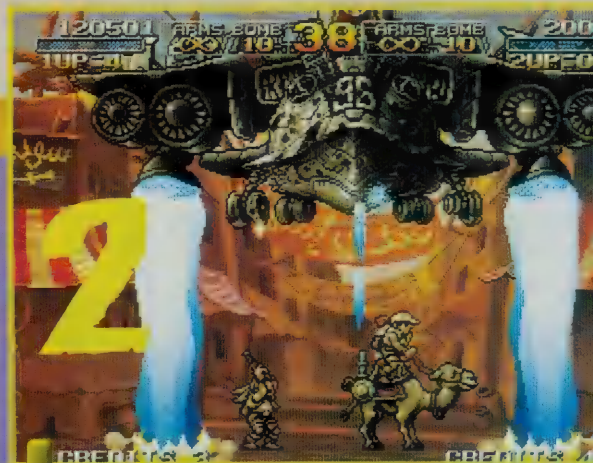
**D**eux ans sont passés depuis les événements du premier volet et voilà que le dictateur local "Modern" remet ça avec un nouveau coup d'Etat. Bien sûr, c'est vous qui vous y collez pour rétablir l'ordre ! Quoi de neuf ? Premièrement, les programmeurs connaissent à fond le système Neo Geo et ils ont réussi à proposer des graphismes encore plus fins. En plus de nos deux héros, Marco et Tarma, on trouve deux nouvelles recrues : Eri et Fio ; un peu de féminité dans

un monde de brutes ! L'ennemi est revenu avec un arsenal et des surprises délirantes, et toujours aussi meurtrières. Vous allez donc en baver ! L'interaction avec le décor et les items a été renforcée, notamment avec des véhicules que l'on peut chaparder à l'ennemi pour les utiliser contre lui (robots, chars, avions et dromadaires !). Les commandes passent toujours par trois boutons (avec plus de combinaisons entre eux), ainsi que par le levier. Bien sûr, il ne faudra pas oublier de délivrer les prisonniers. Les six niveaux permettent évidemment le jeu à deux, ce qui est, comme toujours, plus marrant.

Bref, ceux qui ont apprécié Top Hunter ou le premier Metal Slug ne seront pas déçus ! Le jeu sort en février pour l'arcade (MVS) et au printemps pour la Neo Geo.

(cartouche et CD).

Des coups de pieds contre des momies ? Trouvez autre chose, et vite !



Ce boss balale impitoyablement le sol de ses fusées. Et vous, vous répliquez à dos de dromadaire... ! ?



Je vous conseille de monter vite fait, sinon vous serez broyé !



L'humour est omniprésent dans cette suite comme dans le premier épisode.



C'est habile, ces canons dissimulés ! Mais il en faudra plus pour vous arrêter.

Les filles aussi vont s'en donner à...

NEOGEO

SNK/Printemps





# extreme G™

## POUR CEUX QUI ONT DES GOUILLES

Jouable jusqu'à 4  
simultanément.



12 circuits  
différents.



Vitesse pure et  
combats sauvages.



Trucs et Astuces au 3615 ACCLAIM\* au au 08 36 68 10 25\*

Acclaim

CREATOR



# GunGriffon II

A peine sommes-nous remis du fabuleux *Grandia* que Game Arts nous remet ça avec la suite de *GunGriffon*, le célèbre shoot 3D de la Saturn.

**G**unGriffon, the Eurasian Conflict avait, en son temps, étonné son monde en proposant un espace 3D totalement libre, ultra détaillé et complexe, avec une action soutenue mettant en scène un conflit mondial confrontant des armées de robots. Après deux ans de développement, la suite nous arrive avec une foule d'innovations. La qualité des scènes en images de synthèse nous avait tous impressionnés dans le premier volet, avec l'introduction de la carte Mpeg 2 et la technologie du

"True Motion". Cette fois, Game Arts a choisi de remplacer le tout par des scènes du jeu lui-même.

## Engagez-vous !

L'histoire fait suite au premier épisode. Le monde est divisé en quatre blocs politiques : APC (Asian Pacific Community), PEU (Pan European Union), AFTA (American Free Trade Association), OAU (Organization of African Unity). Le conflit européen et la menace nucléaire dissipés (thème de GG, the Eurasian Conflict), un nouveau conflit éclate en Afrique en 2015, à la frontière entre la Libye et l'Egypte. Dernière ce conflit frontalier, se cache en réalité un affrontement entre l'APC et le PEU. Le décor est planté, cette fois la guerre se



Le cockpit est bien détaillé avec toutes les infos utiles à l'écran.

déroulera dans la savane, le désert, ou la jungle. Bref, l'Afrique sous toutes ses coutures.

## Toujours plus loin !

Dans GG II, Game Arts pousse encore plus loin les limites techniques de la machine en offrant des décors plus détaillés, en 3D libre et totalement mappée. A noter que la modélisation des robots est assez complexe avec une texture différente pour chaque surface de polygone ! Un plaisir visuel renforcé par les nombreux effets spéciaux et une animation hyperréaliste. Le jeu exploite à fond la mémoire globale de la machine. Au visuel, rajoutez l'audio qui gère un superbe effet 3D maison, avec des bruitages et des thèmes musicaux excellents.

Un avion de transport vient de s'écraser. Protégez-le pour évacuer les survivants.



## Un game-play poussé

Parmi les modes nouveaux, on note un mode "Exercice" et un "Survival". Dans ce dernier, on se tape de manière aléatoire tous les modèles de robots et véhicules du jeu ! Mais la plus grosse surprise vient sans nul doute du fameux mode "VS" ! En reliant deux Saturn par le biais d'un câble, on peut

**SATURN**

● Game Arts/23 avril



Fonder est souvent le meilleur moyen pour échapper aux tirs d'artillerie.

Chaque face de polygone possède une texture différente.



L'animation a fait l'objet d'une étude minutieuse et tout a été calculé au détail et à l'effet près.







Un de vos alliés vient vous porter secours. L'interaction avec les autres unités est élevée.



L'ambiance du champ de bataille est parfaitement rendue par un fond sonore soutenu.

## TAKESHI MIYAJI : UN EXPERT

Takeshi Miyaji supervise tous les gros projets de Game Arts.



Ce fan d'armement connaît tous les modèles par cœur !



s'affronter ou jouer en coopération dans des missions et des niveaux prévus à cet effet ! Et ce n'est pas fini, car l'éditeur a pensé à pousser encore plus loin l'interaction entre les joueurs. Deux joueurs peuvent piloter le même robot ! Comme pour un char de combat, l'un s'occupe de la direction pendant que l'autre se charge des armes. Cette dernière option est un vrai régal.

### Monsieur Goldfinger

Ce jeu est l'œuvre d'un homme : Takeshi Miyaji. Celui-ci est considéré comme l'un des premiers, et ce n'est pas le premier, à avoir conçu des polygones dans un jeu vidéo. Au temps où les jeux en fils de fer n'en étaient qu'à leurs balbutiements, il avait déjà lancé un projet basé sur des polygones simples et en surface pleine sur les premiers PC disponibles au Japon (Nec PC-88). A son actif, on note une tonne de hits dont les plus célèbres en Europe ne sont autres que Silpheed, GunGriffon ou Grandia... Des jeux en 3D donc, qui se sont toujours montrés extrêmement ambitieux en leur temps.

Fasciné par les armes, et les tanks en particulier, Takeshi Miyaji a abattu un travail de documentation incroyable auprès des principaux constructeurs mondiaux. Avec son équipe, il est allé voir l'armée japonaise à l'œuvre. A partir de bandes vidéo, il a chronométré précisément chaque mouvement pour le traduire dans le jeu de manière ultra réaliste. C'est certainement ce travail méticuleux, qui a duré un an, qui a permis au jeu d'offrir un tel degré de réalisme. Avec l'une des trois équipes de développement internes (celle du premier GG), il a mené le terme un projet qui avait commencé dès la fin du premier volet. Entre-temps, il a aussi développé le RPG majeur de la Saturn : Grandia. Bref, c'est un spécialiste des projets marathon, un perfectionniste, une sorte de Miyamoto au sein de Game Arts.

### Et après ?

Certes, Takeshi Miyaji a déjà son idée quant à GG III, mais il voudrait avoir enfin la possibilité de concevoir un beau jeu. Pour lui, malheureusement les machines qui se sont succédé jusqu'à présent, ne lui ont pas permis d'obtenir le rendu graphique espéré. La N64 ne possède pas assez d'espace de stockage et la mémoire vidéo de la Playstation n'est

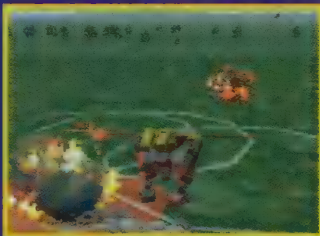


Les missions seront variées et de tous types. On ne va donc pas s'ennuyer.

pas suffisante. C'est pourquoi, il pense au PC et surtout à la Katana. On peut être quasiment sûr que Grandia et GG auront leur suite et leur conversion sur ces deux derniers supports.



Les explosions provoquent des ondes de choc comme dans la réalité.





## POUR TOUS LES GOÛTS !

Voici un petit aperçu de ce que vous pourrez piloter ou combattre dans le jeu. Sachez qu'il y en a beaucoup plus !



Leopard 2A5



High-Mate



M19-A1



Merkaava Mk III



Tiger



Vortant



Leopard III

Cette fois la menace vient du ciel et votre vitesse de réaction sera vitale pour éviter ou descendre vos ennemis. Voici un échantillon de ce qui vous attend. Certains sont vos alliés.



AH-1W



UH-53 Sea Stallion



UH-60 Black Hawk



AH-64D Apache



UH-50 Huey



3 Burst Gun



WEAPON SELECT

Machine Gun

マシンガン  
弾薬に制限は無いが一定時間連射すると発熱により一時的に発射不能になる。航空機等に威力大。



WEAPON SELECT

Missile

Bonne nouvelle, il se pourrait qu'on puisse configurer soi-même son armement. Voici les armes de base du début du jeu.



WEAPON SELECT

Normal Gun

ノーマルガン  
標準的な威力、最も連射能力共に平均的。



WEAPON SELECT

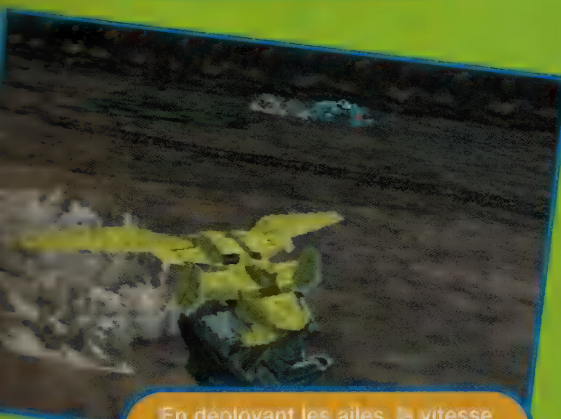
Rocket Pod

ロケットポッド  
とても爆風でダメージを与えることがで





La mobilité est votre meilleure alliée. Ne vous arrêtez pas un seul instant !



En déployant les ailes, la vitesse augmente du fait de l'aérodynamique.



L'éclat du 7 se reflète sur toutes les faces des polygones exposés.



Vous venez d'échapper à une attaque conjointe de plusieurs missiles !



Et une unité blindée ennemie détruite !

## SUR TOUS CES MODES...



Dans le mode Exercice, vous apprendrez les rudiments du pilotage de robot.



Le mode Replay permet de revoir sa mission sous tous les angles.



La guerre éclate en Afrique, mais après ?



Ce nouveau GunGriffon repose sur un mode 2 joueurs bien pensé.



En mode Survival, vous affronterez aléatoirement tous les robots du jeu !



Touché ! Le char d'assaut ennemi explose et la tourelle s'envole !



# Vampire Savior

Après le fantastique *X-Men vs Street Fighter* sur Saturn, Capcom remet ça en nous sortant *Vampire Savior* et la cartouche qui va avec.

**L**a cartouche mémoire de 4 Mb fait des miracles. Il fallait bien cela pour convertir un jeu issu de la nouvelle carte 2D de Capcom : la CPS-III. On savait que la mémoire était un des points forts de la Saturn, mais cette rallonge permet de convertir les jeux d'une manière extrêmement fidèle, avec tous les patterns et

coloris ! Cette fois encore, la conversion comblera de bonheur tous les fans de Capcom : la réussite est une nouvelle fois au rendez-vous. Les possesseurs de Playstation peuvent se faire du souci à juste titre. En effet, la conversion de *X-Men vs SF* fait l'objet de vives critiques de la part des joueurs. L'éditeur (comme, auparavant, SNK) s'est rendu compte qu'il était parvenu aux limites de la machine en matière de 2D. La mémoire étant trop réduite, on a bien sûr un manque important dans les diverses patterns d'animation mais, surtout, il sera impossible de changer de personnage en cours de combat, ce qui constituait le point fort du jeu ! La conversion de ce *Vampire Savior* devrait comporter son lot de difficultés. Le système de jeu n'a pas évolué depuis l'arcade, et de nouveaux modes seraient ajoutés. Maintenant, un autre problème se fait jour quant à la

Une nouvelle fois, la cartouche 4 Mb a produit son miracle !

C'est au pied du mur qu'on reconnaît le maçon !

Donovan partage l'affiche avec un certain Jedah.



SATURN

● Capcom/Printemps

saga : c'est un peu le désordre. En effet, viennent de sortir en arcade les épisodes *Vampire Hunter 2* et *Vampire Savior 2*. Or *Vampire Hunter* était présenté comme le deuxième épisode de *Savior* comme le troisième... Pas besoin d'expliquer que la série *Vampire* tourne en rond. Les monstres survivront-ils ?

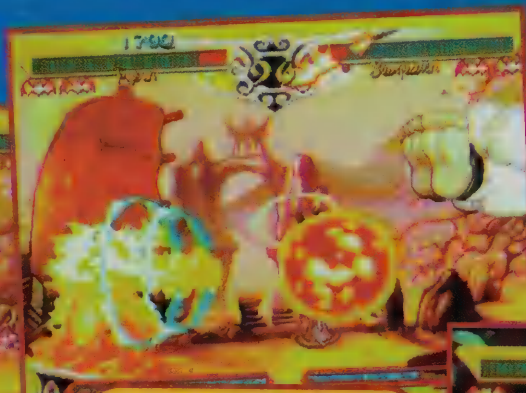
Morrigan est assurément la figure emblématique de la saga.



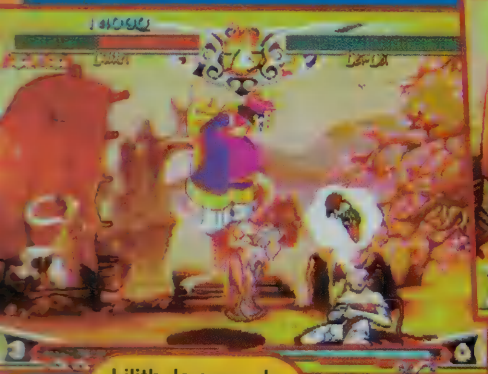
Gallon a encore de beaux restes, et il le fait savoir avec éclat.



Le coup de la boule de feu marche toujours aussi bien !



Lilith, la sœur de Morrigan, apparaît



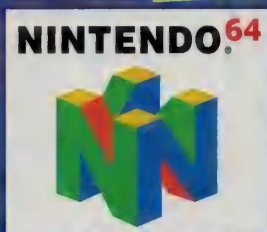


# 3 NOUVEAUX MICROMANIA

mars



LA NINTENDO 64  
+ 1 manette 999f



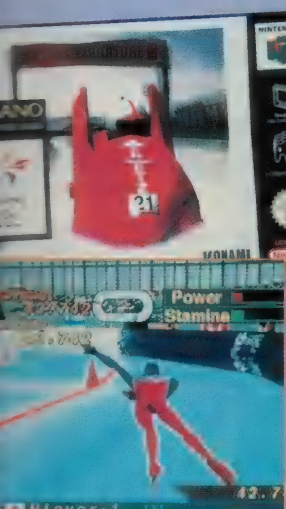
Les  
meilleurs jeux

Nintendo 64  
sont chez

# MICROMANIA

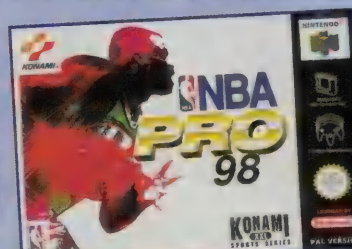
GARANTIE MICROMANIA  
1 AN SUR TOUS LES JEUX

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !



**NEW** Fous de glisse, non vous ne rêvez pas ! Vous pouvez participer aux jeux olympiques d'hiver. 13 épreuves disponibles : ski alpin, saut à ski, snowboard, freestyle... Avec un mode compétition olympique ou challenge vous pourrez vous éclater à

4. De plus la manette analogique est compatible.



La première simulation de basket arrive sur la N64 ! À vous le championnat NBA 98 ! Jouez dans les plus grandes équipes avec les véritables joueurs modélisés. Avec un superbe graphisme en 3D hyper fluide et dynamique, des

mouvements calqués sur la réalité et la possibilité de jouer à 4 simultanément vous serez vraiment sur le parquet.



**NEW**

Le catalogue officiel  
Nintendo 64 dans tous  
les Micromania !!

GRATUIT



mez le plus célèbre des agents secrets ! Composé de 20  
aux, Golden Eye 007 reprend les meilleures scènes du  
De l'action, un niveau de détail extrême, des tonnes de  
s secrets, des  
ismes magnifiques !  
de plus  
PATIBLE avec le  
REUR !!

**TOP**



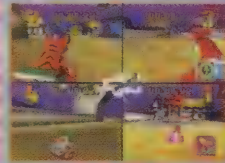
**TOP**

La nouvelle mouture  
de FIFA 98 offre toujours  
la possibilité de jouer seul  
ou à plusieurs. Jovabilité,  
fluidité améliorées et  
nombreuses options  
feront de ce jeu la  
nouvelle référence !



**TOP**

Dans la peau d'un des 8  
personnages parcourez 25 circuits de toute beauté  
dans le seul but de finir le premier : chutes d'eau,  
rivières de lave, déserts et villes. La nature du sol  
changeant, adaptez votre conduite à chaque circuit. Enigmes



et boss de  
fin de  
niveau.  
Mode 4  
joueurs.



# En mars 3 NOUVEAUX MICROMANIA NANTES - MARSEILLE - ORLEANS

## COOL BOARDERS 2

Avec Cool Boarders 2, vous pourrez surfer avec une douzaine de planches et 4 personnages de base sans compter ceux qui se cachent.

Jouez seul ou à 2, participez à des championnats, faites

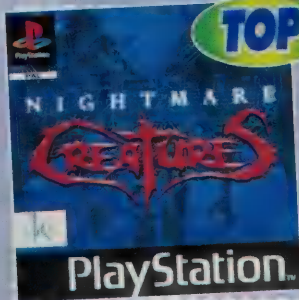
du half pipe et bien d'autres choses encore !



Découvrez les Tops d'Or 98 PlayStation dans le catalogue couleur disponible chez Micromania !!

GRATUIT

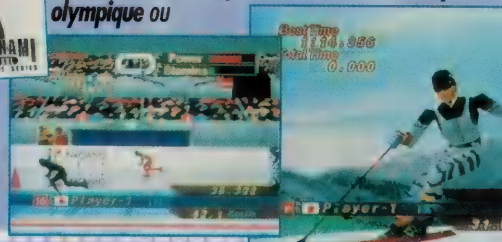
## Vivez les sports grâce à votre manette avec CoolBoarders 2



Au XIX<sup>e</sup> siècle, de mystérieuses hordes de démons envahissent la ville de Londres. À vous de choisir la bonne personne, un prêtre ou une jeune fille qui auront la lourde tâche de nettoyer la ville des ces monstres avides de sang. Ce jeu est un mélange subtil de Tomb Raider et de Resident Evil.

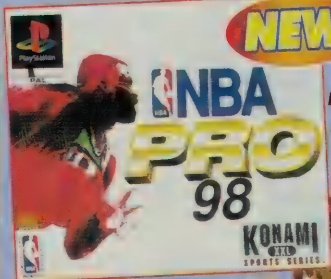
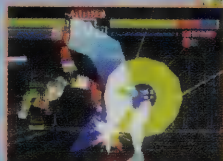


challenge vous pourrez vous éclater à 4. De plus la manette analogique est compatible.



Voici un jeu de combat original : graphismes soignés, rapidité exemplaire... Jouer avec 8 personnages principaux sans oublier ceux qui sont cachés, chacun ayant la possibilité de se transformer en animal.

NEW



Jeu disponible MARS 98

Konami, champion des simulations sportives, vous permet de participer au championnat NBA 98 ! Motion capture, modélisation de vos stars préférées rendent le jeu encore plus réaliste : slam, alley cops, plusieurs vues, possibilité de transfert, gestion et création de joueurs...



Versailles arrive enfin sur votre PlayStation ! Plongez dans cette

magnifique reconstitution historique qui, grâce à un système unique de programmation, vous permettra de vous balader dans de superbes décors en 3D. Une



Dark Omen est un wargame en 3D temps réel. Vous êtes libres de vos mouvements et du choix des angles de caméra. Vous incarnerez le capitaine d'une armée de mercenaires chargés de délivrer cette terre des hordes des ténèbres : régiments de cavalerie, d'infanterie, d'archers et de sorciers, machines de guerre...



Ce jeu de combat vous permettra de jouer avec et contre des samourais : rapidité du jeu, originalité des décors pour échapper à l'adversaire facilement ; plus de 12 personnages très fins ainsi que la possibilité de jouer avec la manette analogique





**PLAYSTATION**  
**1 manette**

**990 F**



**L'hiver**  
**PlayStation**  
**ragano...**

# MICROMANIA

**LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !**

**NOUVEAUTÉS D'ABORD !**  
**MICROMANIA**  
**GRATUITE**  
avec le 1<sup>er</sup> achat !  
de nombreux  
privileges avec  
la Mégacarte et 5%  
de remise sur des  
prix canons !  
valable sur les Consoles, remise différée sous forme de bon  
collection de 50 F.

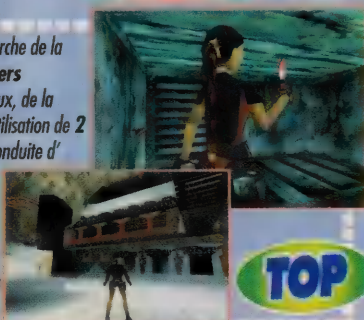
**NOUVEAU  
SERVICE !**  
**Micromania**  
**reprend**  
vos anciens jeux  
**PlayStation**  
et **Nintendo 64**  
\* Voir conditions à la caisse

**3615 MICROMANIA**  
tout le catalogue des jeux  
(1,29 F. la minute)

**GARANTIE MICROMANIA**  
**1 AN SUR TOUS LES JEUX**



La belle Lara part à la recherche de la  
«Dague de Xian» : 5 univers  
subdivisés en plusieurs niveaux, de la  
Chine à Venise et au Tibet, utilisation de 2  
objets en même temps, conduite d'  
engins, de nouvelles  
armes, de nouveaux  
monstres. Les milliers de  
fans qui la connaissent  
seront encore plus ébahis  
devant sa beauté.



**TOP**

**MICROMANIA NANTES**  
Centre Commercial Beaulieu  
44000 Nantes **NEW**

**MICROMANIA ORLÉANS**  
Centre Commercial Place d'Arc  
45000 Orléans **NEW**

**Ouverts tous les dimanches**  
**MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES**

Galerie des Champs - 84, av. Champs-Élysées  
Mo George 5 - RER Charles-de-Gaulle-Etoile  
Tél. 01 42 56 04 13

**MICROMANIA BVD DES ITALIENS**  
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens  
75002 Paris - Mo Richelieu Drouot  
et RER Opéra - Tél. 01 40 15 93 10 **DANS LES  
NUAGES**

**MICROMANIA MONTPARNASSE**  
126, rue de Rennes - 75006 Paris  
Métro Montparnasse ou Saint-Placide  
Tél. 01 45 49 07 07

**MICROMANIA FORUM DES HALLES**  
5, rue des Pirouettes - Niveau -2  
Mo & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut  
75001 Paris - Tél. 01 45 08 15 78

**MICROMANIA ITALIE 2**  
Centre Commercial Italie 2 - Niveau 2  
A côté de Grand Optical - 75013 Paris  
Tél. 01 45 89 70 43

**MICROMANIA MARSEILLE**  
Centre Commercial Centre Bourse  
13001 Marseille **NEW**

**MICROMANIA IVRY GRD CIEL**  
Centre Cial Carrefour Grand Ciel  
94200 Ivry-sur-Seine  
Tél. 01 45 15 12 06

**MICROMANIA SAINT-QUENTIN**  
Centre Cial St-Quentin-en-Yvelines  
Face Carrefour - 78000 St-Quentin-en-  
Yvelines - Tél. 01 30 43 25 23

**MICROMANIA CERGY**  
Centre Commercial Les 3 Fontaines  
Niveau Bas - Face Go Sport  
95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

**MICROMANIA CRÉTEIL**  
Centre Cial Créteil Soleil - Niveau Haut  
Entrée Métro - Métro Créteil-Préfecture  
Bus 117/181/104/308 - 94016 Créteil  
Tél. 01 43 77 24 11

**MICROMANIA ROUEN ST-SEVER**  
Centre Commercial Saint-Sever  
76000 Saint-Sever  
Tél. 02 32 18 55 44

**MICROMANIA TOULOUSE**  
Carrefour Portet-sur-Garonne - 31127  
Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

**MICROMANIA AVIGNON**  
Espace Soleil - 84130 Le Pontet  
Tél. 04 90 31 17 66

**MICROMANIA MONTPELLIER**  
Centre Cial Le Polygone - Niveau Haut  
34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

**MICROMANIA GRAND-VAR**  
Centre Commercial Grand-Var Sud  
83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

**MICROMANIA CAP 3000**  
Centre Cial Cap 3000 - Rez-de-Chaussée  
06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

**MICROMANIA NICE-ÉTOILE**  
Centre Cial Nice-Etoile Niveau -1  
06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

**MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU**  
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1  
69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

**MICROMANIA LYON ST-PRIEST**  
Galerie Auchan - 69800 Lyon St-Priest  
Tél. 04 72 37 47 55

**MICROMANIA EURAILLIE**  
Centre Cial Euraille - Rez-de-chaussée  
59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

**MICROMANIA LILLE V2**  
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq  
59650 Lille - Tél. 03 20 05 57 58

**MICROMANIA NOYELLES-GODAULT**  
Centre Commercial Auchan  
62950 Noyelles-Godault  
Tél. 03 21 20 52 77

**MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL**  
Centre Commercial Cora Cormontreuil  
51350 Cormontreuil  
Tél. 03 26 86 52 76

**MICROMANIA STRASBOURG**  
Centre Commercial Place des Halles  
Niveau Haut (Face entrée BHV)  
67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70



# Ehrgeiz

Après une longue suite de refontes, le premier jeu d'arcade de Square continue son développement marathon. S'agirait-il d'un futur hit ?

**S**quare devrait bientôt mettre la touche finale à son premier titre d'arcade, Ehrgeiz.

Le jeu a été développé sur System 12, une carte d'arcade de Namco qui contrôle tout le développement. Ce choix permet au roi du RPG de développer pour pas trop cher sur une carte d'arcade éprouvée et un minimum compatible avec la Playstation. Le jeu gère totalement un espace à 360 degrés. La manette agit comme une analogique, ce qui nécessite un temps d'adaptation.

Certains personnages utilisent des armes, et les niveaux comportent des objets 3D (des caisses) destructibles, sur lesquels on peut monter ou derrière lesquels on peut se

cache. Ces caisses, une fois qu'elles sont détruites, peuvent libérer une arme ou un bonus. Comme dans Fighting Wu-Shu, on peut déclencher une attaque spéciale par la simple pression d'un bouton. Une fois perchés en hauteur, certains personnages sont favorisés par la nature de leurs attaques ou de leurs armes. Square annonce même que l'on pourra disposer de manière aléatoire des objets placés sur le ring. Quant au bord de l'aire de combat, il est délimité, comme dans Fighting Vipers. Le programme paraît alléchant, mais on pourrait avoir l'impression d'être devant un titre Playstation à cause de la carte elle-même et surtout à cause de la patte Square. À surveiller.



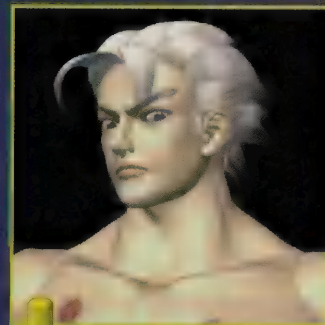
C'est ce qu'on appelle une partie de saute-mouton explosive !

## YOKO YODO



Age : 17 ans  
Pays : Japon  
Profession : lycéenne et ICPO (Interpole)  
Arme : yo-yo

## MISHIMA KEN GODHAND



Age : 26 ans  
Pays : Japon  
Profession : officier de l'armée  
Arme : hand gun

## PRINCE NASEEM

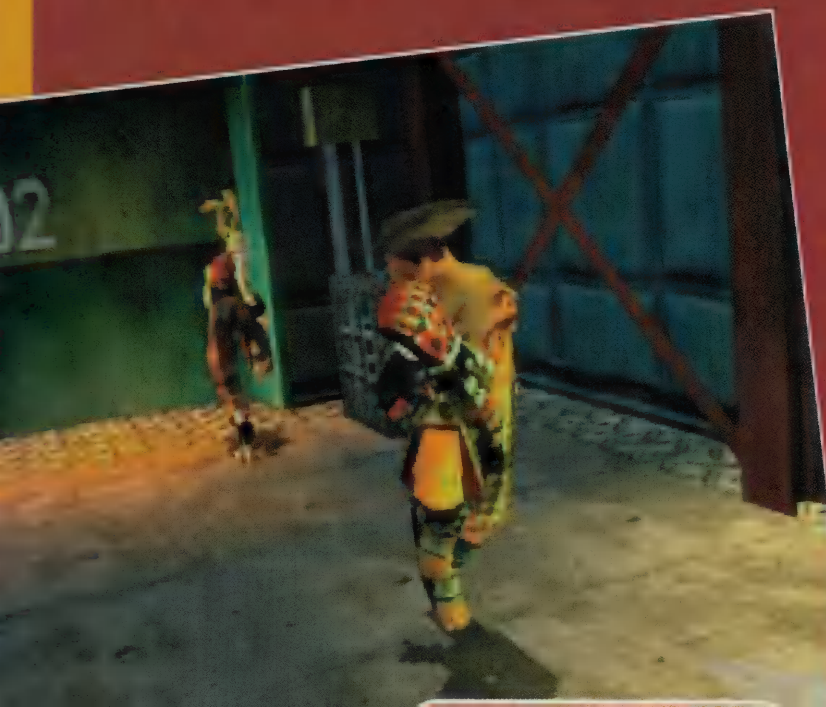


Age : 29 ans  
Pays : Angleterre  
Profession : kick-boxer

## SASUKE



Age : Inconnu  
Pays : Japon (?)  
Profession : ninja







Certaines attaques sont impuissantes quand il s'agit de toucher un adversaire perché.

## LEE SHUWEN



Age : 47 ans  
Pays : Chine  
Profession : tueur  
Arme : art mystique

## HAN DEHAN



Age : 23 ans  
Pays : Corée-du-Sud  
Profession : acteur de films d'action  
Arme : missile (si ! si !)

## DASHER INOBA



Age : 38 ans  
Pays : Japon  
Profession : catcheur professionnel  
Arme : catch

## JOE

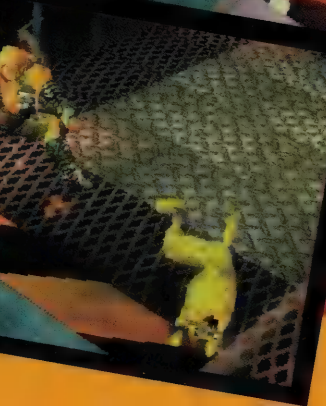
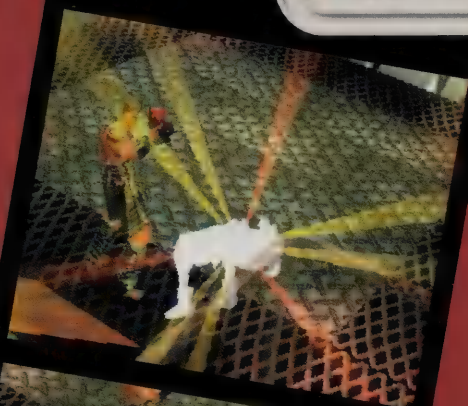


Age : 18 ans  
Pays : Allemagne  
Profession : aventurière survivante de la jungle amazonienne  
Arme : N.C.



ARCADE

● Square/Printemps 98



## ARTWORK

Pour décrire toutes les situations du jeu, les designers de la Dream Factory ont réalisé une préparation quasi manga.



**DreamFactory**

Les pères de Tobal signent avec Ehrgeiz le premier jeu de Square en arcade.



# Officiel ! La Katana

Nul n'en doutait, mais, jusqu'à récemment, personne n'osait non plus le confirmer au sein de Sega. L'annonce est finalement venue de Sega of America : l'aventure 64 bits peut commencer...

**E**xit donc le Black Belt à base de 3D/fx et la Dural, cette fameuse (fumeuse ?) cartouche 64 bits destinée à la Saturn. Sega se mobilise à tous les niveaux pour préparer la sortie de sa future machine en 1998 et ne surtout pas renouveler les erreurs dont a pâties la Saturn.

## Reculer pour mieux sauter

Outre les licenciements massifs dans ses filiales à l'étranger, il se pourrait que Sega procède à la fermeture de ses branches les moins rentables en Europe. La même politique est en vogue chez son concurrent Nintendo. Pour l'heure, seul Sony maintient une forte représentation internationale, mais devrait se restructurer en 1998 pour raisons budgétaires. Conséquence de ces difficultés, la guerre des prix est engagée avant même la sortie de la machine ! On parle d'un prix de vente - provisoire - de \$200 (environ 1 200 F). La Katana devrait sortir sous quatre marques (Sega, Victor-JVC, Hitachi, Nec) dont seules trois resteraient à terme (Sega, Victor-JVC, Nec). Au Japon, la structure de Sega a subi un profond bouleversement destiné à rationaliser une organisation un peu chaotique. Fini la direction commune exécutive statuant à la fois dans les domaines de la console et de l'arcade, cette fois, on trouve deux branches distinctes, chapeautées par une direction administrative commune. La Katana et l'arcade pourront donc se développer en toute liberté



Enigma : cette photo est tirée du jeu Koei sur Power VR. Avec la Katana, on aura davantage de polygones. La définition des graphismes en sera améliorée de 10% à 20%.

sans subir d'interférences. En théorie du moins, car en pratique, il y a de fortes chances pour que l'AM2 maintienne un pouvoir de décision déterminant au sein de Sega.

## 1998, la traversée du désert ?

1998 sera principalement une année d'attente pour Sega, qui concentre ses forces sur sa prochaine machine. Sonic a déjà réduit significativement la production de Saturn afin de renouer avec les bénéfices.

De plus, l'absorption officielle d'ASCII par Sega permet de bénéficier d'un outil de communication et promotion important. Car ASCII est un éditeur majeur dans le domaine de la presse (Famicom Tsushin...), comme du jeu vidéo (Derby Stallion, RPG Tsukulu...). Une partie du personnel d'ASCII vient donc de rejoindre l'organisation Sega, pour produire une synergie entre les deux entités. Malgré l'annonce de grands jeux sur Saturn, Sega a visiblement la tête ailleurs : son heure de vérité viendra avec la

présentation de sa 64 bits - au nom encore provisoire de "Katana". Pour le moment, la sortie de la console est pressentie pour novembre au Japon et avril 99 aux USA. La clientèle européenne devra attendre Noël 99.

## Et les jeux ?

Le projet de la cartouche Dural sur Saturn est abandonné. La Katana a été étudiée pour "faciliter" les conversions en provenance du Model 1. Le premier titre développé ne serait autre que VF 3. Devraient



# il existe !

suivre Virtua Striker 2 et SCUD Race. Pour ce dernier, Sega pourrait bénéficier d'une licence Porsche - la firme allemande prendra une décision après présentation de la conversion par l'AM2 (pour le moment, c'est Sony qui détient l'exclusivité de la marque automobile pour son jeu Porsche Challenge). En gros, tous les titres Model 2 et 3 sortis depuis fin 1997 seraient programmés dès la première année de la machine. Du coup, la Sonic Team a doublé ses effectifs et fourbi ses armes : un vrai Sonic 3D serait à l'étude (cf C+73). Après des années de réflexion (depuis Sonic 2), les pères de la mascotte de Sega auraient retrouvé la fibre créatrice ! Encore top secret, ce hérisson 64 bits pourrait figurer parmi les tout premiers titres disponibles. Des sagas maison devraient suivre (Panzer Dragoon, Sakura Taisen, Dragon Force, Shining Force, World War Advanced...). Pour la toute nouvelle direction du secteur console, la tâche est d'importance : il faut proposer une vraie différence, à l'image de la N64. Pour justifier l'achat d'une 64 bits, les jeux doivent proposer autre chose que des conversions ou des améliorations graphiques. De nouvelles sagas, par exemple ?

## Les arguments des éditeurs tiers

Core Design, Eidos, Shiny, Interplay, GT Interactive, Midway, Infogrames, EA, seraient déjà de la partie. De plus, Sega bénéficie du soutien direct de Microsoft (Billou Brother), de la Dreamworks (Spielberg, Lucas) et de NEC. Ce dernier espère d'ailleurs profiter de l'occasion pour imposer sa carte graphique Power VR2 au détriment de la 3Dfx. Au



Japon, on cite déjà Capcom, Konami, Warp, groupe ESP et Koei parmi les futurs éditeurs intéressés. La machine pourrait donc posséder rapidement une large ludothèque, à dominante PC, un atout qui a fait le succès de la Playstation. Alors, le PC au secours des consoles ? Avec le Power VR2, l'OS Microsoft (WinCE 2.0 customisé) et l'architecture de la machine calquée sur celle des PC, la Katana permet des conversions très rapides (on parle de trois mois !) dans un sens comme dans l'autre. Un éditeur voulant développer sur Katana peut envisager

## LE SH-4

Répondant au doux nom de code SH7750, le SH-4 est un processeur 64 bits Risc conçu par Hitachi. Il tourne à 200 MHz pour une puissance de 360 Mips (millions d'instructions par seconde). A titre de comparaison, la N64 fait 125 Mips, et la Playstation, 30 Mips. Le bus du SH-4, ainsi que son moteur graphique, tourne à 128 bits et possède des tas de fonctions "type MMX". Un véritable monstre, quoi !



facilement le portage sur PC et élargir ainsi ses sources de profit. Enfin, le support spécifique de la machine (CD-Rom Yamaha de 1 giga) permet de limiter le problème du piratage et supprime les CD-Rom traditionnels (qui ne peuvent stocker que 680 Mo) et le DVD-Rom (bien trop lent, et trop cher).

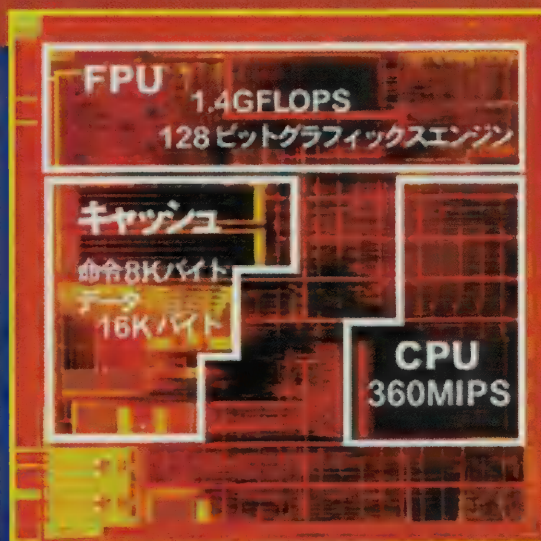
## Katana vs N64 : Fight !

Nintendo peut se faire du souci, car la Katana va dépasser sa machine sur bien des points (même avec le DD64). La 64 bits de Sega possède bien plus de mémoire pour stocker les textures, la géométrie 3D, ainsi que les programmes et autres données. Cela permet de limiter les

accès intempestifs au CD et de donner un rendu graphique supérieur et plus détaillé. La Katana est aussi plus rapide en termes d'affichage 3D et d'exécution des programmes. Mais ce gain ne peut être défini avec le prototype actuel. C'est au niveau de l'affichage que la différence est la plus frappante. La N64 possède une résolution de 320 x 240, la Katana, elle, fera tourner ses jeux en 640 x 240 par défaut (et elle peut faire mieux !). Le contre-argument en faveur de Nintendo (autre l'excellence de ses jeux) se situe dans la vitesse d'accès de la cartouche. Cependant, le CD de la Katana est ultra-rapide (x12 ou x16) et se place, au niveau de ses performances, entre la cartouche et le DD de Mario. Ensuite, la Katana est

plus qu'une simple 64 bits puisque elle travaille en fait avec un Bus processeur et un moteur graphique de 128 bits ! Du coup, la vitesse de l'ensemble est incroyablement accrue ! Enfin, la Katana se tourne résolument vers le jeu en réseau et l'Internet, comme la Saturn le fait déjà mais en bien mieux. Avec son modem 33600 et l'OS WinCE 2.0, la Katana facilitera la navigation sur le Net et le jeu à plusieurs et à distance.

Il serait même possible d'augmenter par la suite les performances de son modem. Ça promet !





# Le syndrome Microsoft

Après Microsoft, la FTC (Fair Trade Commission) vient d'expliquer Sony au sujet de sa Playstation pour des "pratiques" contraires à la liberté du commerce (loi antitrust). En réalité, c'est toute la profession japonaise du jeu vidéo qui est visée.

**D**ernièrement, certains réseaux de distribution américains se sont plaints que Sony impose des sanctions à ceux qui cassent les prix (ne respectant pas ainsi les tarifs officiels du géant japonais) ou qui pratiquent le commerce de l'occasion. Dans un premier temps, Sony a officiellement déclaré qu'il ne tiendrait aucun compte de la décision de la FTC, n'estimant pas la commission en droit de s'ingérer dans sa stratégie commerciale (déclaration de Sony Computer Entertainment USA).

son produit pour accéder au Net. Et il risque donc d'être contraint de retirer son navigateur de Win98. Concernant Sony, des sanctions appliquées sur tout le marché de l'Amérique du Nord porteraient un coup très dur, pour ne pas dire fatal. Aussi, SCEI (Sony USA) vient d'annoncer qu'il revenait sur sa précédente déclaration et qu'il se conformerait aux décisions de la commission, tout en se réservant le droit de faire appel de la décision de la FTC.

## Vers la fin de l'occasion ?

En réalité, à travers Sony, c'est toute l'association des distributeurs de jeux vidéo japonais, la Cesa (Computer Entertainment Software Association), qui est visée. Car cette dernière vient d'instituer au sein de son groupe une clause "proposée" (comprenez imposée) pour interdire la vente des jeux d'occasion ! Pourquoi donc ? C'est simple. À l'heure actuelle, les ventes de jeux frôlent la catastrophe. Au Japon, nombre de développeurs tirent la langue et les petits meurent très rapidement. Les bénéfices sur les jeux 32 bits ne sont plus aussi mirobolants qu'à l'époque bénie des 16 bits, et

La Cesa évalue les pertes pour les éditeurs nippons à 1,5 milliard de francs. Alors qu'en 1997, le marché des jeux d'occasion aura représenté pas moins de 37,2% du marché total des ventes de jeux.

## Exit de l'import

Mais la Cesa ne compte pas en rester là. Elle cherche également à stopper le détournement de stocks de jeux dans les circuits parallèles (import). Ainsi, la vente par Internet devrait être prohibée comme l'exportation. Les intermédiaires sautent déjà les uns après les autres : les magasins doivent acheter directement aux producteurs (Sega, Nintendo, Sony). Du coup, le contrôle sur les magasins risque d'être des plus stricts. La stratégie de la Cesa fonctionne, la segmentation des marchés sera totale : les magasins d'import devront fermer. Pour les joueurs français, en pratique, cela signifie qu'il faudra forcément attendre la sortie d'une éventuelle version officielle. Les détaillants protestent : ils ont déjà du mal à écouler la montagne



Et la... estiment que la qualité de la production globale est trop pauvre pour susciter l'engouement de leurs clients. Bref, la partie de ping-pong dure depuis deux ans. La FTC, jugeant cette stratégie abusive, menace de traîner la Cesa devant le tribunal mondial du commerce de Genève.

## Que restera-t-il au consommateur ?

L'affaire suit son cours dans un rapport de forces qui laisse entrevoir une menace commerciale lourde sur la communauté japonaise du jeu vidéo. Au Japon, l'absence de Contrepoids joue en faveur de la Cesa. Et en Europe ? On peut imaginer que certains magasins se spécialiseront uniquement dans l'occasion, tandis qu'un circuit parallèle non contrôlé se mettra en place – avec tous les risques d'abus de tarifs que l'on a connus au temps des 16 bits... Glups ?



## Pearl Harbor 2 : la vengeance

Mais comme pour Microsoft, la situation risquerait de devenir problématique. Rappelons que le géant de l'informatique voit la sortie de son Win98 hypothéquée à cause du la présence à son bord d'internet





# DES ACCESOIRES D'ENFER!!!



**JT402**  
**PREDATOR GUN**  
Compatible avec Playstation  
8 boutons de tir  
Mode de temps de recharge  
Affichage du viseur sur les cibles  
Ultra sensible  
Lancement d'armes spéciales  
Tir automatique  
369FTTC



**JT400**  
**PREDATOR GUN**  
Compatible Playstation et Saturn  
2 boutons de tir automatique  
Mode de rechargement automatique  
Sélection du nombre de munitions dans le charheur  
Effets de tir LED  
369FTTC



**JT411**  
**PS DOMINATOR JOYSTICK**  
Compatible avec Playstation  
8 boutons de tir  
Tir automatique ou mains libres  
Sélection de tir automatique  
Sélection du mode : digital, analogique et Namco  
Mouvement ralenti  
369FTTC

**JT403**  
**CONTROL STATION AUTOFIRE**

Compatible avec Playstation  
8 boutons de tir  
Mode de tir automatique  
Croix 8 directions  
Ergonomique pour une meilleure prise en main  
Long cordon de raccordement  
129FTTC



**JT402**  
**STATION MASTER PAD**

Compatible avec Playstation  
8 boutons de tir automatique  
Contrôle de mouvements ralentis  
Croix 8 directions  
179FTTC

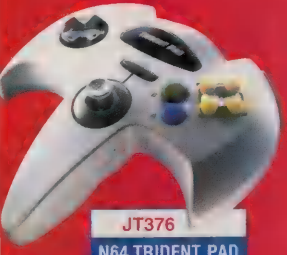


**JT426**  
**VOLANT ET PEDALES TOP GEAR**

Compatible avec Playstation, Nintendo 64 Saturn  
Autocentrage  
9 boutons de tir  
Paddle 8 directions  
Programmation d'angle de rotation  
Levier de vitesse programmable  
Pédalier de course  
Emplacement pour carte mémoire N64  
649FTTC



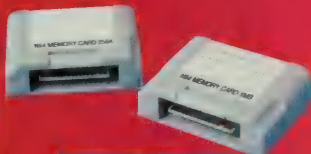
**JT365**  
**SPRINT PAD SN**



**JT376**  
**N64 TRIDENT PAD**



**JT377**  
**N64 TRIDENT PRO PAD**



**JT390 & JT391**  
**N64 MEMORY CARDS**  
256K & 1MB



**JT490 & JT491**  
**PSX MEMORY CARDS**  
1MB & 4MB



**Distributeur exclusif :**  
**INNELEC** - Centre d'activités de l'Ourcq - 45, rue Delizy - 92692 PANTIN cedex.  
RCS 327 948 626 - SIRET 327 948 626 00020 - APE 516G

Produits disponibles chez votre revendeur habituel  
Toutes les marques et logotypes appartiennent à leurs sociétés respectives



# Tokyoorama



## SONY FORUM

Les médias japonais se sont fait l'écho d'une **pub** de Sony en France. En plein scandale épileptique, la publicité française du **Crash Bandicoot 2** a été montrée du doigt. On y voit deux enfants, plongés dans le noir le plus profond, et à 30 cm de l'écran. De plus, la WWF (la SPA mondiale) s'est indignée de voir à la fin de la pub un adulte

maltraitant son tapis en peau de tigre. Rappelons à cette occasion que le tigre est une espèce en voie de disparition, qui ne devrait pas survivre au XX<sup>e</sup> siècle. Bref, une belle **succession de blâmes** qui ne sert pas vraiment les intérêts de Sony ! Enfin, une autre pub a déclenché



l'indignation : on y voit la présentation de trois jeux Playstation sur une musique tirée du jeu **Turok (N64)** ! Le succès de **Gran Turismo** (Sony) est énorme : plus de 500 000 exemplaires vendus la première semaine. **Chocobo no Dungeon** a remis **Saure** sur la voie du succès.

mais pas pour longtemps, car son **Front Mission Alternative** est déjà l'une de ses plus mauvaises affaires depuis les **Tobal 1 & 2**. **Dance de Go!**, la simulation de métro tokyoïte de Taito a remporté un franc succès. Le jeu dispose d'une **musique** reproduisant fidèlement celle des motrices japonaises. **Blitz Record 2** (Capcom) a connu un départ tonitruant... mais il n'est pas question de rupture de stock.

## SEGA FORUM

ASCII, le géant japonais de l'édition ("Famicom Tsushin") mais aussi éditeur de jeux vidéo (Derby Stallion...), vient d'être racheté. Sega, CSK (actionnaire majoritaire de Sega) et le P-DG commun de ces deux sociétés, ont acquis ensemble pas moins de 45% du capital d'ASCII, en plus des 5% déjà en leur possession. Ils atteignent ainsi les 50% et deviennent donc majoritaires au conseil d'administration. Attendez-vous maintenant à la **conversion** des titres ASCII sur Saturn (puis **Kalium**), à la grande colère de

Sony. De plus le contenu éditorial de "Famicom Tsushin" pourrait bien changer d'orientation (voir les 30 pages hebdomadaires sur Square ?). **300%** gagne le premier round de son **procès** contre Sega et Nec. Sonic se voit interdire de dévoiler la technologie et le plan marketing de l'américain à Nec, son nouveau partenaire. **Sega Rally 2** va connaître un léger retard (deux semaines) dû à des changements de **dernière minute**. Rendez-vous le mois prochain pour les nouvelles photos, à l'occasion du **AOU Show '98**, la grand-messe de l'arcade.

## DIVERS

**SNK** devant les tribunaux ? La société japonaise a réalisé d'énormes profits en 1997 grâce à ses **Purikura "New Print"**. Or le Purikura est une invention déposée par Allus, associé à Sega dans l'affaire. Ce qui explique la position **ultradominante** de Sonic sur ce marché, **plus accusé** de contrefaçon. Mais la mode du Purikura est déjà passée... **EA-Victor Entertainment** devient **EA Japan**. EA, satisfait des opérations réalisées au Japon, vient de racheter l'autre moitié de la filiale, partenariat EA et Victor

Entertainment. Dans le même temps, **Accellim** aurait fermé sa branche japonaise qui **volerait** désormais de ses propres ailes. **SCEI** dit avoir écouté **l'annonce** de Playstation (11 au Japon, 11 aux USA, 8 en Europe), mais ce chiffre vient d'être mis à mal par la commission d'étude des réseaux de distribution aux US. En effet, il ne représente que le nombre de **machines livrées** aux réseaux de distribution depuis son lancement et non celles achetées par les consommateurs. Un détail qui a son importance ! Dans le même registre, Nintendo a fourni **21 millions de N64** dans le monde.





## NINTENDO FORUM

• **Pokemon** continue d'exploser les records. Cette fois, les hordes de jeunes consommateurs se précipitent sur les **CD audio Pokemon** ! Le single est déjà cinquième au hit-parade et continue sa progression vers la première place.

• Nintendo entame une **guerre des prix** à l'approche du mois d'avril qui verra le débarquement d'un certain **Zelda**. Bref, on trouve **Yoshi's Story** à moins de **1000 F** et

**Diddy Kong Racing** à moins de **1500 F** ! Ça va saigner à gros bouillons en 1996 ! **Sega** est le seul à suivre et affiche pour riposter un prix moyen de 150 à 200 francs pour ses nouveautés.

• D'après le classement financier annuel des entreprises japonaises, **Nintendo** se place une nouvelle fois parmi les cinq premières. En revanche, pas de traces de **Sega**, ni de **Sony**. On notera que **Mario** est placé avant des mastodontes industriels nippons comme **Nec** ou **Toshiba**. Pas mal !

• Incroyable : les ventes de **Super Famicom** reprennent ! Nintendo projette de plus de sortir la **Super Famicom Junior**, une version



relookée de la précédente, vendue **300 francs** environ. Du coup, **Capcom** et **Konami**, qui avaient annoncé il y a déjà deux ans la fin de leurs développements sur la 16 bits, reviennent officiellement sur leur décision en annonçant de **nouveaux jeux**. Selon eux, on fait encore bien plus d'argent sur la **SFC** que sur 32 bits. Chez **Capcom**, le premier titre sera **"Rockman & Forté"**.



## ゲームボーイライト GAME BOY LIGHT

• **Tokyo Television**, qui diffuse **"Pokemon"**, s'accorde une **pause** dans la diffusion de la série afin de visionner les épisodes et éliminer tout risque de déclenchement de crises d'épilepsie. **Les enfants sont ultrafurieux**, et la chaîne croule sous un courrier de protestations à la mesure de la popularité de la série. La chaîne affiche désormais un **message** mettant en garde contre les risques d'épilepsie avant chaque animé. Après les jeux, la télé. A quand le cinéma ?

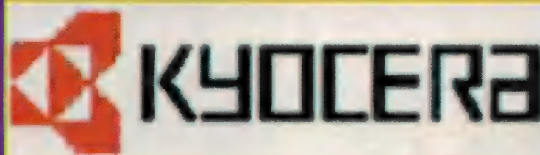
• Une **nouvelle Game Boy** ! Pas encore en couleur, mais avec enfin un **écran rétro éclairé**. Lumière bleue opale pour ne pas agresser les yeux et autonomie de **12 heures** en mode Rétro

éclairage ou **20 heures** en Normal. La forme est celle de la **Game Boy Pocket** et elle sera proposée en deux coloris : **argent ou or**.



• **Zelda** devrait sortir aux **USA** et en **Europe**, comme au temps de la **Nes**, dans une **cartouche dorée**. Son prix ne devrait changer pas pour autant.

• Nintendo va sortir, le **27 mars** prochain, un **Tamagotchi** très évolué sous la forme d'une **Game Boy relookée** mode **"Pokemon"**, pour **110 francs**.



• **Nintendo et Kyocera** s'unissent. Kyocera est célèbre pour ses activités en photo, en électronique et dans le digital en général. Les deux sociétés ont fondé une chaîne de **télévision digitale satellite**, qui serait utilisée dès 98 pour le **DD64**, et offrant la possibilité de mettre à jour son jeu par satellite, ou simplement de jouer en **réseau** ! On parle aussi d'un **projet hardware** futur (nouvelle console ?). Sachez enfin que **Kyocera** produit pas mal d'**écrans LCD couleur**, bien utiles pour la future **Atlantis**.



# Libérez la bête qui est en vous !

Ca y est ! Vous allez enfin pouvoir vous dépasser dans un jeu de baston. Avec Bloody Roar, on rugit de plaisir, ici chaque personnage se métamorphose en animal féroce et ce n'est pas de l'astrologie chinoise. En pleine action, transformez-vous en une véritable bête déchaînée pour mieux vaincre votre adversaire. Puissance, vitesse, intensité, après ça vous ne regarderez jamais plus un lapin de la même façon.

**Bloody Roar, tout simplement bestial !**

Player One : **95%** - PlayStation Mag : **8/10** - Joypad : **91%**

Crazy Games : **8/10** - Consoles + : **93%** - **Mega Hit**

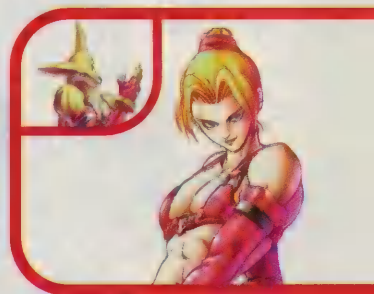
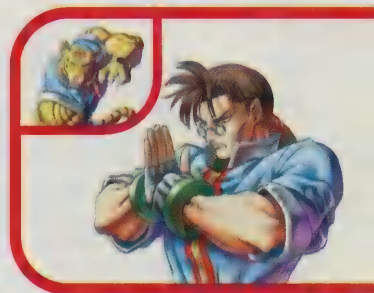
CD Consoles : **5★/6** - Consoles News : **91%** - **Hit du mois**

Total Play : **9/10**



**BLOODY  
ROAR**





<http://www.virgininteractive.fr>





# Noritaka

Les aventures de Noritaka, le roi de la baston, n'en finissent pas de nous passionner, même au douzième volume de ce manga ! Mais le pire, c'est que l'on attend la suite avec toujours autant d'impatience ! Et vous n'êtes pas encore au bout de vos surprises...

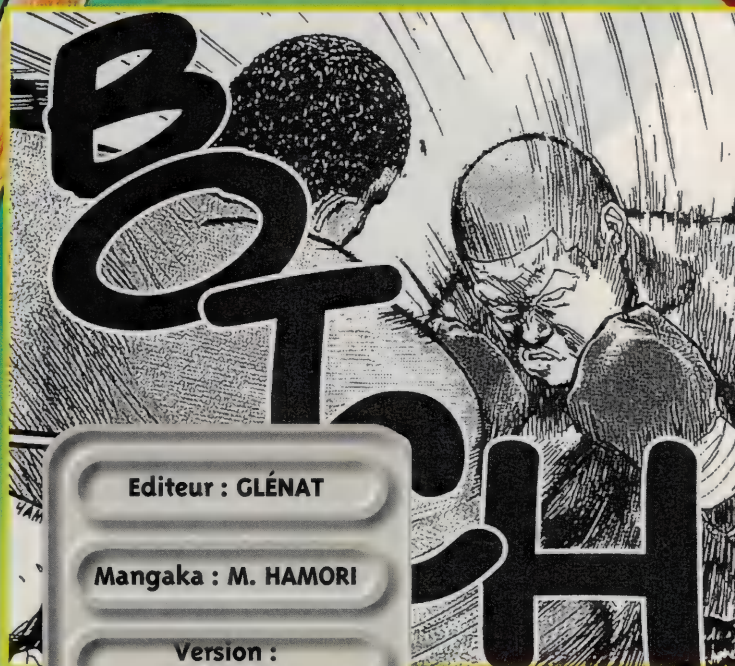
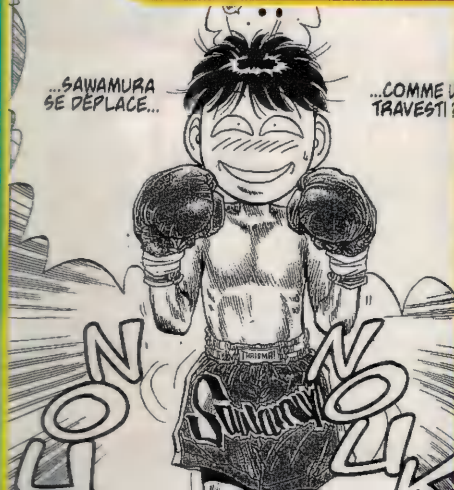
**Q**uand on y pense, "Noritaka" reprend le thème de "Karate Kid" : un vieux maître un peu loufoque, avec des techniques d'entraînement bizarres, se charge d'enseigner son savoir guerrier à un jeune étudiant volontaire mais pas très futé. Si la série de films s'est vite appauvrie, le manga, quant à lui, n'a pas cessé de me passionner. Même si l'enchaînement, en boucle, des affrontements contre des adversaires toujours plus forts aurait dû finir par me lasser, je reste captivé par ce manga loufoque. On éclate de rire assez souvent. Et puis Noritaka est un antihéros : ce n'est pas une brute sûre d'elle, comme Rocky. Au contraire, Noritaka est un

trouillard invétéré. C'est sa pratique de la boxe thaï qui a fait de lui un combattant aguerri qui n'hésite pas à se mesurer à des champions d'autres sports de combat... Les aventures de Noritake, où l'humour est omniprésent, bénéficient d'un trait tout à fait honnête. Sans être génial, il s'agit d'un manga efficace que vous aurez du mal à lâcher.



Encore un entraînement des plus loufoques.

Un petit coup de provoc avant la correction !



Editeur : GLÉNAT

Mangaka : M. HAMORI

Version :  
FRANÇAISE

L'adversaire de Sawamura, sumo, possède un sacré p...



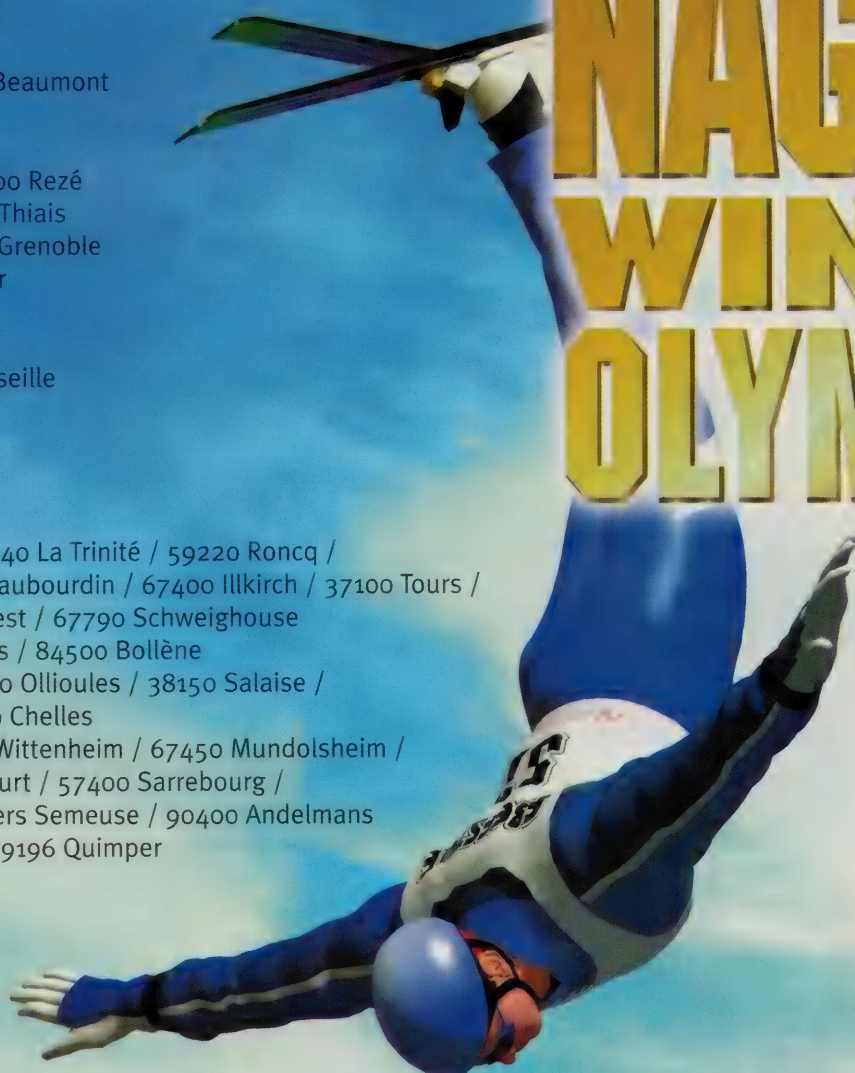
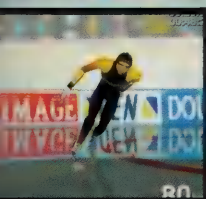


achetez ce jeu chez :

Ace 28000 Chartres  
 le Games 62110 Henin Beaumont  
 r Store 20000 Ajaccio  
 r J 17000 La Rochelle  
 ce Culturel Cognito 44400 Rezé  
 pole Belle Epine 94520 Thiais  
 espace Culture 38100 Grenoble  
 e's 06800 Cagnes sur mer  
 itec 73000 Chambéry  
 Games 06400 Cannes  
 o Games Club 13010 Marseille  
 esins Difintel  
 esins Strata'Games

chez :

an 13395 Marseille / 06340 La Trinité / 59220 Roncq /  
 o La Couronne / 59320 Haubourdin / 67400 Illkirch / 37100 Tours /  
 o Louvroil / 69800 St Priest / 67790 Schweighouse  
 re Leclerc 34130 St Aunes / 84500 Bollène  
 inent 77200 Torcy / 83190 Ollioules / 38150 Salaise /  
 o La ville du Bois / 77500 Chelles  
 52100 St Dizier / 68270 Wittenheim / 67450 Mundolsheim /  
 o Massy / 54180 Heillecourt / 57400 Sarrebourg /  
 o Haguenau / 08000 Villers Semeuse / 90400 Andelmans  
 nt Casino 29200 Brest / 29196 Quimper



# NAGANO WINTER OLYMPICS '98

16 nations.

13 épreuves : ski alpin, snowboard,  
patinage de vitesse, bobsleigh,  
freestyle, curling...

## POUR VIVRE LE SPORT EN GRAND

Disponible sur PlayStation et Nintendo 64



<http://www.ubisoft.fr>  
 HOT LINE UBI SOFT  
 08 36 68 46 32  
 (2,23€/MINUTE)  
 3615 Ubi Soft  
 (0,21min)

KONAMI  
XXI  
SPORTS SERIES.





# Gunsmith Cats

Ça faisait longtemps que je guettais cette sortie. Ce second manga du très bon "Gunsmith Cats" nous aura fait attendre, mais il en valait la peine. Les aventures de la jeune et jolie Rally continuent.

**G**unsmith Cats est le nom d'une boutique d'armes tenue par Rally Vincent, une experte dans leur maniement. C'est aussi uneoureuse des belles voitures et de la conduite sportive. Elle est épaulée par Minnie Mei, une jeune spécialiste en explosifs qui a passé sa jeunesse dans un bordel chinois. Ceux qui connaissent l'OAV "Riding Bean" ont déjà croisé celui qui, pour l'instant, n'apparaît qu'en guest star : Bean, un passeur qui loue ses services à la mafia. Rally, quant à elle, exerce à ses heures le métier de "chasseuse" de primes. Leurs intérêts sont donc parfois contradictoires, et leurs rencontres électriques. "Gunsmith Cats" est un manga d'action, très bien dessiné par Kenichi Sonoda, que l'on connaît notamment pour son design des personnages de "Bubblegum

Crisis". Le scénario est astucieusement ficelé, sans répétitions. Il y a beaucoup d'action, et on se laisse facilement prendre au jeu. Le souci du détail est impressionnant, pour les armes notamment, et une bonne dose d'humour fait passer certaines scènes sanguinolentes... Bref, un manga très réussi pour les fans d'action.

Depuis le temps que je l'attendais !

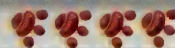


La pauvre Rally se retrouve à l'hôpital.

Editeur : GLÉNAT

Mangaka : K. SONODA

Version :  
FRANÇAISE



Mais elle n'a pas perdu



# Les Pandachtrucs

Si vous êtes encore en manque de lecture, les trois mangas qui suivent devraient vous satisfaire. Sinon, je me demande bien à quoi je sers...

## FLY

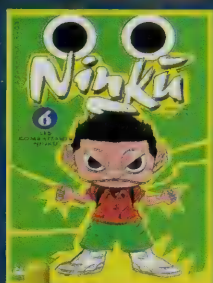
"Dragon Quest Fly" en est à son 21<sup>er</sup> numéro. Fly et ses amis ont pris de la bouteille et s'opposent une nouvelle fois aux forces du Mal dans un combat épiques. La fin est proche et nombre de personnages risquent de mourir... Un manga toujours sympa à lire. (Editions J'ai lu)



Le parallèle avec le RPG est assez marrant à observer dans ce jeu, notamment pour la magie.

## NINKU

Malgré son dessin assez peu soigné, "Ninku" reste un manga attrayant. Son humour très japonais le démarque franchement de tout ce que l'on a pu lire en version française. De plus, l'histoire se renouvelle assez pour que l'on ne s'y ennue pas. Enfin, ça reste tout de même assez spécial. A voir, au moins par curiosité. (Editions Glénat)



Une bouille pareille, on ne voit ça que le samedi soir en boîte !

## WINGMAN

Manga Player Collection continue son bonhomme de chemin et publie le quatrième volume de "Wingman". Une pincée d'érotisme, beaucoup de parodie et un ton très léger... bref, un manga facile à lire et agréable. Bon, ça a peut-être un peu vieilli, surtout pour ce qui est de la qualité graphique, mais on s'y laisse encore prendre. (Editions Manga Player Collection)



Ah ! dire que la série télé est passée sur La Cinq il y a...

## Phone C@fé

PHONE CAFE, c'est un tout nouvel espace téléphonique où tu vas pouvoir te brancher avec des mecs et des nanas de toute la France. Tu trouveras toujours quelqu'un en ligne pour délirer ou t'échanger des tips.

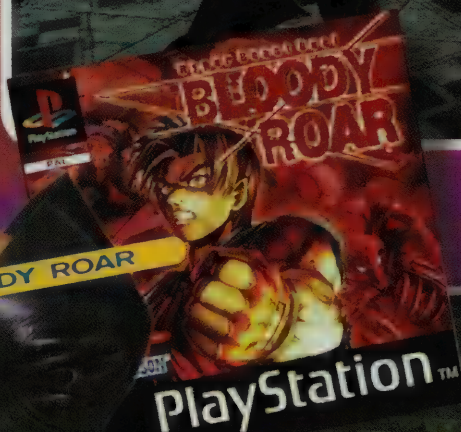
08 36 68 38 88



CHEZ ULTIMA, LES LAMES SONT AIGUISÉES...



BLOODY ROAR



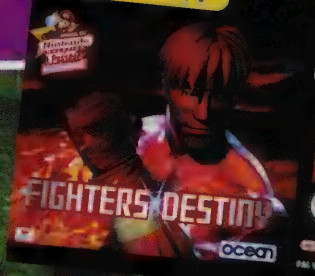
PlayStation™

BUSHIDO BLADE



PlayStation™

FIGHTERS DESTINY



DEATHTRAP DUNG

LES OFFRES SONT TRANCHANTES...

le Pack Ultima

La Playstation  
+ un 2<sup>ème</sup> joypad  
+ une carte mémoire

1190 F

la Playstation  
neuve

990 F!

la Playstation  
d'occasion

790 F!





ET LES PRIX **LAMINÉS !**

la **PLAYSTATION** ou  
la **NINTENDO 64**  
**300 F!\***

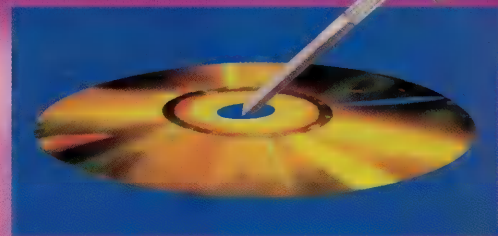
\*ULTIMA reprend ton ancienne console, selon la marque et l'état, jusqu'à 699 F, et te propose la Nintendo 64 à 999 F ou la Playstation à 990 F...

**FAIS LE CALCUL !**

ULTIMA te reprend  
aussi tes anciens  
jeux à prix  
ARGUS...

...Pour un peu, la Nintendo  
ou la Playstation,  
**C'EST CADEAUX !**

**ULTIMA**  
N A TOUT A GAGNER



<b>PUBLIQUE JEUX VIDEO</b> 75011 96 31 - Fax : 01 41 38 11 86 <b>Gobelins</b> 75013 33 00 <b>PUBLIQUE BOUTIQUE MICRO</b> 75011 94 84 <b>NT-GERMAIN-DES-PRES</b> ermain - 75005 50 00 <b>PARISIENNE</b> la Marne - 92600 49 47 <b>Paris</b> 91800 55 82 <b>NOISE</b> cial 3 Fontaines - 95000 25 25 <b>MOULINEAUX</b> cial «Des 3 Moulins» - 92130 17 03 <b>Wallace</b> - 92800 23 23	<b>AIX EN PROVENCE</b> Résidence Sextius - 2, bd Victor Coq - 13090 Tél : 04 42 93 12 12 <b>AIACCIO</b> 5, avenue Beverini - 20000 Tél : 04 95 20 25 81 <b>ALENÇON</b> 56, rue du Val Noble - 61000 Tél : 02 33 26 90 43 <b>ANNECY</b> Passage Gruffaz - 74000 Tél : 04 50 51 28 41 <b>ARRAS</b> 29, rue Gambetta - 62000 Tél : 03 21 23 10 10 <b>AUCH</b> 36, rue de Lorraine - 32000 Tél : 05 62 05 32 62 <b>AVIGNON</b> 54, rue Carreterie - 84000 Tél : 04 90 16 90 37 <b>BASTIA</b> 1, rue de la Miséricorde - 20200 Tél : 04 95 31 68 70 <b>BORDEAUX</b> 203, rue Sainte-Catherine - 33000 Tél : 05 56 92 85 11 <b>BRIVE</b> 29, rue de la République - 19100 Tél : 05 55 17 18 00 <b>CAEN</b> 17-19, rue Arcisse de Caumont - 14000 Tél : 02 31 86 84 84	<b>CASTRES</b> 6, rue Henri IV - 81100 Tél : 05 63 59 28 03 <b>CHALON SUR SAONE</b> 20, rue d'Aulun - 71100 Tél : 03 85 48 16 40 <b>COMPIEGNE</b> 10, rue des Bonnetiers - 60200 Tél : 03 44 40 48 97 <b>DAX</b> 50, avenue Saint-Vincent-de-Paul - 40100 Tél : 05 58 74 00 58 <b>DOUAI</b> Galerie de la Madeleine - 59500 Tél : 03 27 71 60 70 <b>GRENOBLE</b> 4, rue Saint-Jacques - 38000 Tél : 04 76 00 08 23 <b>LA ROCHELLE</b> 14, rue Pas du Minage - 17000 Tél : 05 46 41 80 81 <b>LAVAL</b> 10, rue Val de Mayenne - 53000 Tél : 02 43 53 36 80 <b>LE MANS</b> Centre Commercial République - 72000 Tél : 02 43 23 35 92 <b>LENS</b> <b>Nouveau</b> C. Commercial Lens II - Vendin le Vieil - 62880 Tél : 03 20 12 98 99 <b>LIBOURNE</b> 12, allée Robert Boulin - 33500 Tél : 05 57 25 50 11	<b>LILLE</b> Centre Commercial des Tanneurs - 59000 Tél : 03 20 12 98 99 <b>LORIENT</b> <b>Nouveau</b> 6, place des Halles Saint-Louis - 56100 Tél : 02 97 84 87 38 <b>LYON</b> 32, rue Ney - 69006 Tél : 04 72 74 46 39 <b>METZ</b> Centre Commercial Saint-Jacques - 57000 Tél : 03 87 37 01 46 <b>MONTPELLIER</b> Centre Commercial Le Triangle Rue Jules Millau - 34000 Tél : 04 67 92 97 59 <b>NANCY</b> Galerie Saint-Sébastien - 54000 Tél : 03 83 35 49 33 <b>NIMES</b> 2, rue des Greffes - 30000 Tél : 04 66 16 16 <b>PAU</b> 1, rue du Bœuf Simian - 64000 Tél : 05 59 27 18 86 <b>PERPIGNAN</b> Centre Commercial - Cabestani - 66330 Tél : 04 68 66 52 11 <b>PROVINS</b> 14-16, rue Victor Arnaud - 77160 Tél : 01 60 67 68 21 <b>ROANNE</b> 75, rue Marechal Foch - 42300 Tél : 04 77 70 03 48	<b>RODEZ</b> 6, avenue Victor Hugo - 12000 Tél : 05 65 68 41 79 <b>ROUEN</b> 50, rue Grand Pont - 76000 Tél : 02 35 88 68 68 <b>ROYAN</b> 62, bd de la République - 17200 Tél : 05 46 05 21 79 <b>SAINT-MALO</b> 75 bis, bd des Talards - 35400 Tél : 02 23 18 18 23 <b>SAUMUR</b> 7, rue Beaurepaire - 49400 Tél : 02 41 67 22 12 <b>STRASBOURG</b> 31, rue du Fosse des Tanneurs - 67000 Tél : 03 88 52 03 52 <b>TOULOUSE</b> 11, rue des Lois - 31000 Tél : 05 61 12 33 34 <b>TOULOUSE</b> Centre Commercial Gramont Auchan - 31000 Tél : 05 61 61 54 00 <b>TOURS</b> 46, rue Grand Marché - 37000 Tél : 02 47 61 73 80 <b>VILLEFRANCHE</b> 11, rue des Marais - 69400 Tél : 04 74 65 94 39 <b>VOIRON</b> 2, rue Georges Frier - 38500 Tél : 04 76 65 72 55
--	---	---	---	--

**LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & OCCASIONS DEPUIS 1984 !**

REVENDEURS REJOIGNEZ-NOUS ! CONTACTEZ-NOUS AU 01 34 66 97 70.

\* Dans les magasins participant à l'opération.

A EN VPC : Minitel 3615 ULTIMA GAMES - Téléphone 01 47 07 33 00 - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS



# Dragon Ball : le de

*La série télé de "Dragon Ball Z" n'est plus diffusée sur TF1 depuis des mois. Avec cette triste disparition et un net recul du marché des animés, certains, invoquant les mannes de Nostradamus, prévoient la fin des mangas, ce phénomène de "mode" ! Bien sûr, ils enterrent par la même occasion notre ami Sangokhu. Alors, qu'en est-il vraiment ?*

**L'**intérêt pour les mangas a débuté en France avec "Akira" mais il a vraiment explosé avec "Dragon Ball". Le premier volume du manga de Dragon Ball est sorti au Japon en 1986. La série télé, arrivée assez rapidement en France, a rencontré le succès que l'on sait, entraînant nombre de fans vers le manga. Malheureusement, depuis l'été dernier, la série ne passe plus sur TF1. Ce n'est pourtant pas faute d'épisodes, la saison diffusée n'étant pas encore terminée. De plus, bien qu'Akira Toriyama ait arrêté le manga, les producteurs de la série télé continuent de leur côté une nouvelle saison avec "Dragon Ball GT".

## Des éditeurs plus rares

Non, la raison de cet arrêt tient tout simplement à la fin du Club Dorothée. Depuis, nos écrans sont à nouveau envahis de dessins animés américains assez débiles et tout aussi violents. A moins d'avoir le câble ou Canal+, qui diffusent assez régulièrement d'excellents OAV ("Macross Plus", "Iria"... ) et même certains épisodes de "Dragon Ball" en fouillant bien, notre paysage audiovisuel est devenu assez triste de ce côté-là. D'autant que dans le même temps, beaucoup d'éditeurs de ces cassettes vidéo ont disparu ou arrêté l'édition d'animés.

Il y a eu un crash dans le domaine des animés, c'est certain, et le manga papier a beaucoup mieux résisté à cette crise. Une raison simple et économique : un manga coûte 35 francs, une cassette vidéo 150 francs (prix d'un film récent !). On arrive toujours à faire tenir dans son budget deux ou trois mangas, alors que deux ou trois cassettes vidéo... Du reste, il est normal qu'un marché, après sa phase d'expansion, se régule tôt ou tard. Un peu d'écrémage ne fera pas de mal à la vidéo. Aujourd'hui, il ne reste plus que Kaze Animation, AK Video, Dynamic Vision, des éditeurs sérieux qui sortent pas mal de produits de qualité. Certes, les "Golden Years" sont passées, mais le genre manga est encore jeune en France. Les jeux vidéo ont connu une situation bien pire : en 83, ►

## DBZ TV

Si vous êtes resté sur votre faim avec l'arrêt de la série télé, vous pouvez retrouver les épisodes inédits regroupés sur plusieurs cassettes. Enfin, ne vous attendez pas à un miracle ! C'est exactement ce que vous auriez vu à la télé au niveau du doublage ou du reste... Mais ne boudons pas notre plaisir, ces cassettes sont disponibles à la vente (les volumes 3 et 4 notamment). Alors, si vous voulez savoir comment se termine le combat avec Bou, et surtout qui le vaincra, si vous voulez pouvoir compter le nombre de transformations, bref voir comment se termine cette saison, il n'y a plus qu'une chose à faire : vous procurer les cassettes !





# Le dernier combat ?



## INTERVIEWS

**Histoire de prendre la température du phénomène manga, le Panda s'est adressé aux deux éditeurs les plus "forts" au niveau de l'édition papier, c'est-à-dire Glénat et Tonkam.**

**Première victime de l'ignoble Panda, Dominique Véret, responsable de collection chez Tonkam.**

**« Pour toi, Dragon Ball, c'est mort ou encore vivant ? »**

— Je ne sais pas... je n'en entends plus parler donc, pour moi, ça n'existe plus !

**« Ce ne serait donc plus qu'un souvenir ? »**

— C'est ça, un bon souvenir économique... mais un mauvais souvenir éditorial pour qui aime présenter des titres un peu plus profonds !

**« Penses-tu que les fans de manga sont partis avec "Dragon Ball" ? »**

— Non, le phénomène DB a été très positif dans le fait qu'il a installé les bases du marché éditorial du manga en France. Tous ceux qui surfaient sur la mode se sont sans doute retirés, mais ceux qui avaient conçu un intérêt véritable pour le manga, eux, ont simplement grandi.

**« Grande question, le manga vit-il ses dernières heures ? »**

— Au contraire, le marché est plutôt en train de s'élargir. Depuis six mois, on commence à toucher un lectorat de 25 à 35 ans. De même, et cela est symptomatique, de plus en plus de journalistes qui s'intéressent à la BD franco-belge me demandent de leur envoyer des services de presse pour chroniquer nos mangas. On est en train de convaincre le lectorat européen qu'il y a de bonnes choses dans le manga...

**« La vidéo a subi un crash tandis que le manga n'a connu qu'un ralentissement de ses ventes. Comment expliques-tu cela ? »**

— Tout simplement par le fait que les gens qui éditent des livres sont plus cultivés et ont davantage d'éthique que les éditeurs de cassettes. Disons que, pour moi, le milieu de l'édition papier a un niveau culturel supérieur à celui de l'édition vidéo. On en voit les conséquences ! Beaucoup d'éditeurs de vidéo sont des mercenaires, comme beaucoup de consommateurs d'images d'ailleurs (rires)...

**« Les animés ne seraient donc pour toi qu'une aventure commerciale ? »**

— Le cinéma d'animation est visionné par beaucoup au premier degré. Cela engendre très vite la consommation de produits dérivés et, même si la boutique Tonkam en vend, je n'ai jamais apprécié cette surenchère. Qu'on gaspille du papier pour des posters, des shitajikis... c'est du fétichisme ! Par exemple, lorsqu'on a affaire à des films graves comme "Ghost in the Shell" ou "Patlabor", voir des gens afficher des posters sur leurs murs me donne l'impression que ça ne sert à rien de leur raconter des histoires pour les faire réfléchir ! Moi, mon but, à travers les livres notamment, est de faire connaître la culture japonaise et asiatique.

**« A ton avis, que va devenir le manga ? »**

— J'ai remarqué que la plupart des fanzines disponibles actuellement sont des recueils d'œuvres de dessinateurs amateurs. Et les plus activistes là-dedans sont les filles ! Cette année, on va s'orienter vers le Shojo manga, car le public qui m'intéresse le plus, ce sont les filles : elles ont davantage de sensibilité et de profondeur par rapport au manga.

Le Panda est ensuite parti empesté les locaux de Glénat, où il a rencontré Dominique Burdot, directeur de collection.

**« Après l'arrêt prématuré de la série télé de DB, comment se porte le manga édité par Glénat ? »**

— Tout va très bien, cela se traduit juste par une légère baisse de nos ventes en hypermarchés, de l'ordre de 10 à 15%.

Il faut dire que nous avons une clientèle déjà fidélisée : une nouveauté se vend encore à 120 ou 140 000 exemplaires !

**« Dragon Ball est donc un phénomène bien vivace ? »**

— Effectivement ! Il y a plein de gens qui disent que DB est mort, des rumeurs qui courent, mais quand on regarde les chiffres des ventes, on voit que ce n'est pas du tout le cas. La série reste toujours le fer de lance de la collection Glénat.

**« On n'entend plus beaucoup parler de Sangokhu et pas mal de Lara Croft. Pensez-vous qu'elle l'a supplanté dans le cœur des ados ? »**

— Ce sont deux choses un peu différentes : Gokhu est à la base un personnage de manga, par ailleurs adapté en jeux. Lara Croft, à l'inverse, est un personnage de jeux vidéo, qui sera très bientôt adapté en bande dessinée. Et puis, ce n'est pas le même réseau de vente...

**« Mais il est possible que la BD Lara Croft connaisse un succès identique à celui de DB, avec plein de produits dérivés... »**

— C'est possible. Mais, d'un point de vue éditorial, il faut que le produit se suffise à lui-même. Si vous faites une BD ou un roman, il faut qu'il soit de qualité suffisante

pour que le produit lui-même justifie son succès dans sa gamme. Si ce n'était pas le cas, cela pourrait nuire à l'image de Lara Croft. En revanche, si l'adaptation est faite intelligemment, le marché peut se développer. Seulement, quand on a un jeu qui se vend à des millions d'exemplaires, la tentation est forte de faire une BD qui soit un produit dérivé et non un nouveau produit !

**« Il y a effectivement beaucoup d'exemples du genre au cinéma ou même dans les jeux vidéo... Pour en revenir à DB, êtes-vous confiant en l'avenir ? »**

— Disons que DB peut tenir jusqu'à l'an 2000, on a passé l'âge d'or et, c'est normal, le marché a tendance à se réguler. Il faut être capable de le stabiliser et de le faire vivre. Chez Glénat, à la différence d'autres éditeurs, on s'est d'abord efforcé de bâtir un réel catalogue, autour d'auteurs comme Toriyama, Tezuka... On essayé de construire une pyramide qui tienne sur ses fondations avec des titres comme "DB", "Sailor Moon", "Akira"... Et puis, petit à petit, on a pris des paris un peu plus risqués : par exemple, celui de ne pas gagner forcément d'argent sur les bouquins, mais de faire connaître de nouvelles choses. Je suis assez confiant. Comme on a bâti un vrai catalogue éditorial, on a des lecteurs qui nous suivent et nous font confiance sur nos choix de titres. Même face à la chute du marché de la télé, on a eu une répercussion extrêmement faible par rapport à la grande distribution et aux jouets. On était les seuls sur le marché au départ, et on sera bientôt les seuls sur le marché de demain. Dargaud et Casterman arrêtent, J'ai Lu n'achète plus de nouveaux titres...



► avec la profusion de mauvais jeux sur Atari 2600, les consoles ont tout simplement disparu ! Et il a fallu attendre plusieurs années avant que les 8 bits arrivent et qu'on puisse à nouveau jouer !

## Sangokhu, le messie du manga

Mais revenons-en à Sangokhu. Sa carrière est-elle finie ? N'est-il plus qu'un souvenir ? Au vu des ventes du manga, qui ont à peine baissé de 10%, il est sûr que "Dragon Ball" reste un chouchou dans le cœur de beaucoup. Même si certains fans de mangas, excédés par cette série, ont pu traiter de gagaboliens les fans de DB, personne ne devrait renier ainsi une série, avant tout excellente (surtout les 17 premiers volumes), qui a ensuite permis à énormément de fans d'entrer dans le monde merveilleux du manga. Mais il n'y a pas que le manga pour juger de la bonne santé (toute relative)

de notre héros. Ainsi, Bandai a réussi, en un an et demi d'existence, à écouler plus de 25 millions de Cardass en France, un engouement relancé une fois encore par l'arrivée des Cardass de Dragon Ball GT. De même, les jeux vidéo successifs ont rencontré un succès intéressant : le dernier en date, Dragon Ball Final Bout sur Playstation totalise 75 000 pièces sur l'année 97 et continue à se vendre ! Chez Bandai, on considère qu'il y a encore un marché pour l'année en cours. Par contre, et cela est plus fâcheux pour les fans de la poule aux cheveux d'or, Bandai ne développera plus aucun jeu avec la licence de Dragon Ball (foncez au plus vite sur le Final Bout...), du fait que le succès du DA semble très mitigé au Japon... Et l'éditeur reconnaît volontiers que "le filon des années 90 sur la tranche des 6-10 ans commence à se tarir", et que seuls les véritables fanatiques du personnage continuent à entretenir le marché.

## Le tour de Lara

Sans soutien télé, Dragon Ball perd beaucoup de son impact... A tel point qu'en épluchant, au vu des résultats de la dernière enquête lecteurs de Consoles+, nous avons été surpris de voir qu'au rang de vos trois héros préférés Lara Croft était passée devant Sangokhu, habituel vainqueur depuis des années. Maintenant, on craque devant les formes pulpeuses de l'héroïne virtuelle made in Eidos. A tel point qu'une "version papier" (BD) des aventures de Lara sortira bientôt chez Glénat.

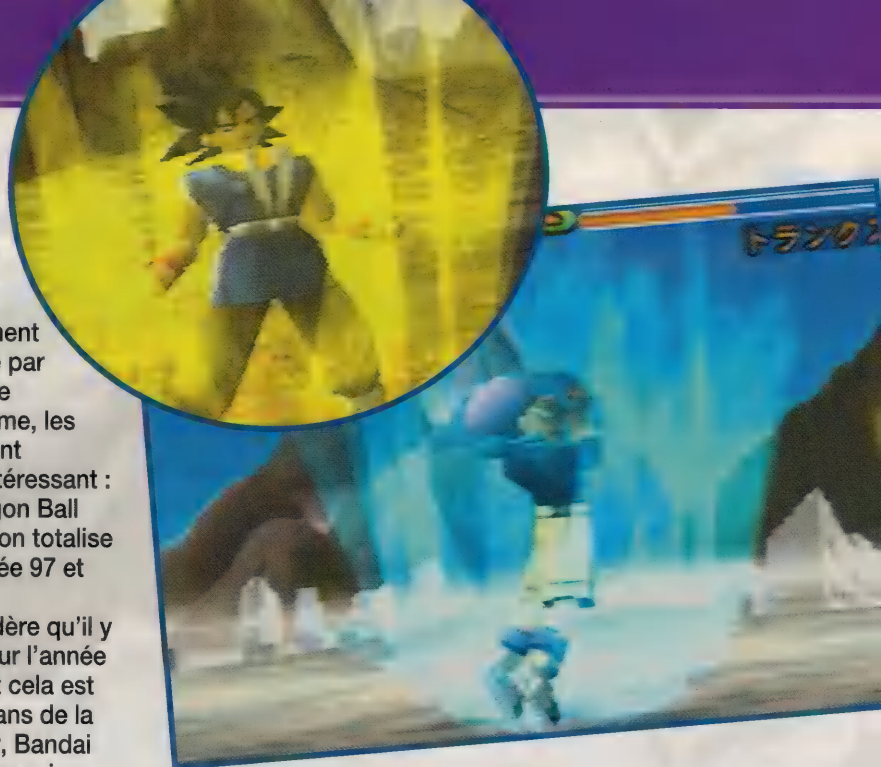
## Un marché à la baisse

Finalement, ce que l'on peut déduire de cette évolution, c'est que le marché du manga papier, s'il a subi une légère baisse en

quantité, a vu son public se diversifier. Les animés, eux, ont pris une grosse claque en terme de vente. Dans le même temps, des initiatives développées sur le câble ou sur Canal+ laissent à penser qu'il suffirait de pas grand-chose pour que l'engouement reparte. Qu'une grande chaîne hertzienne se décide enfin à passer quelques bonnes séries télé japonaises, par exemple... Car il semblerait que le marché de la vidéo soit - logiquement - plus sensible à l'influence de la télé, avec un public plus jeune.

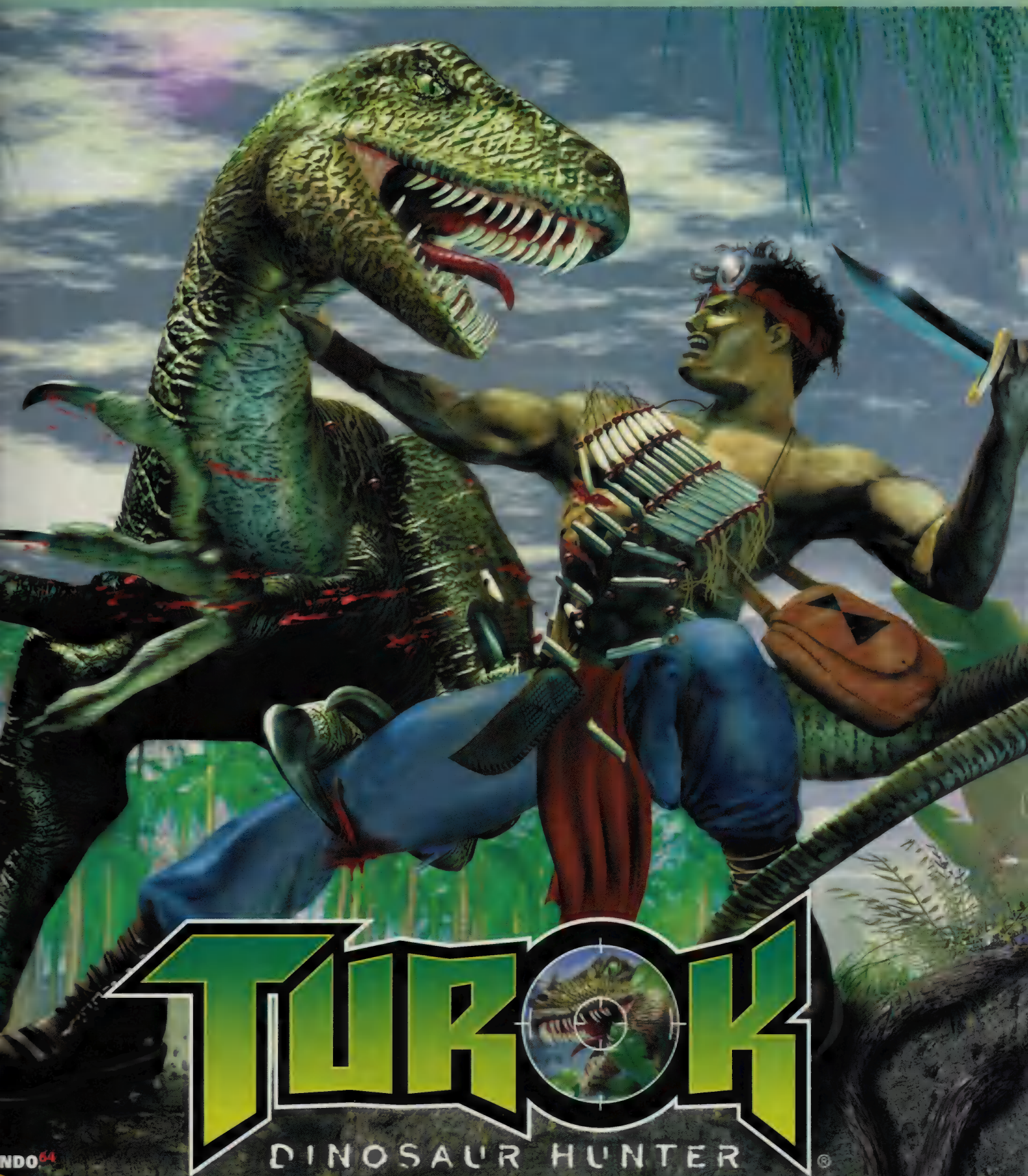
En attendant, ce marché devra arriver à se stabiliser. Pour ce qui est de la série DB, tant que le manga continuera de remporter un tel succès, la série n'est pas près de disparaître. Seul le manque d'actualité fait qu'on en parle moins, ce qui ne veut pas dire que le

genre soit oublié ! Et il est à peu près certain que si TF1 (ou une autre chaîne) recommençait à diffuser la série, elle cartonnerait à nouveau et ferait naître un engouement qui s'effiloche en moment par pans entiers...





« Un titre indispensable, c'est clair ! » JOYPAD ● 96%  
« Le titre est à classer parmi les incontournables de la N64 ! » PLAYER ONE ● 95%  
« Le plus beau doom-like toutes consoles confondues. » GAMEPLAY ● 90%



ACCLAIM ■ A DIVISION AND REGISTERED TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.  
© 1997 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. TUROK DINOSAUR HUNTER ©  
1997 ACCLAIM COMICS, INC. TUROK IS A REGISTERED TRADEMARK OF WESTERN PUBLISHING, INC.  
NINTENDO 64 AND THE 3-D IN-LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO OF AMERICA INC.  
© 1997 NINTENDO OF AMERICA INC.

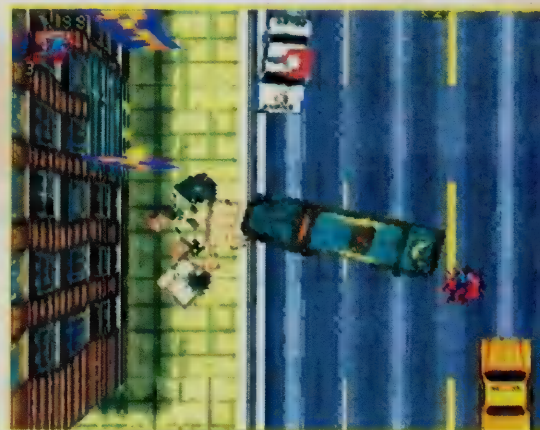
**Acclaim**





## Les temps sont durs SEGA, LES CHARRETTES ET LA KATANA

● Sega s'est vu obligé de réduire ses effectifs américains de plus d'un tiers devant la pression d'un marché principalement dominé par Sony et Nintendo. De cent quatre-vingts personnes, la filiale américaine est passée à moins de cent vingt employés. L'Europe devrait être touchée très bientôt (on parle de vingt licenciements à répartir entre les bureaux anglais et français). Les faibles résultats de la Saturn (Sega US n'en aurait vendu que 100 000 exemplaires entre mars 97 et mars 98, selon Reuters), et les pertes financières importantes sont l'origine de la débâcle. Mais Sega ne perd pas espoir de se refaire une santé grâce à la Katana. L'existence de cette console a d'ailleurs été officiellement annoncée fin janvier, lors d'une réunion avec les dirigeants de CSK (le consortium qui détient plus de 20% de Sega). Sa sortie est fixée fin 98 au Japon, et courant 99 en Europe et aux États-Unis. En attendant, les équipes de Sega semblent décidées à soutenir la Saturn, même si de nombreuses rumeurs, démenties par le groupe, laissent à entendre que la fabrication s'arrêterait au plus vite et que toutes les équipes de développement seraient mobilisées sur la Katana.



## L'affaire GTA BMG N'EST PAS SI PERDANT...

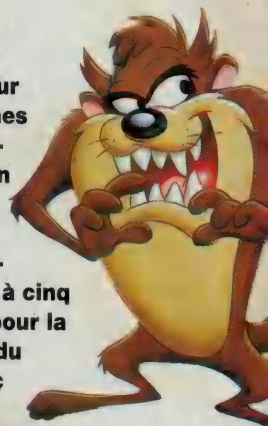
● Après "Tueurs nés", le film d'Oliver Stone, c'est au tour du jeu de DMA, Grand Theft Auto (C+ 72 : 89%), d'être conspué par le Syndicat général de la police. Son secrétaire, Jean-Louis Arajol, l'a qualifié d'"amoral, incivique et violent" et a réclamé son interdiction à la vente au ministère de l'intérieur. A démentir l'interdiction, c'est un autocollant de mise en garde ("Attention. Jeu fortement déconseillé au moins de 18 ans...") qui a été apposé sur chaque exemplaire. "Nous aurions préféré que ce syndicat nous contacte d'abord, afin de discuter avec lui du problème que semble lui poser ce jeu", a confié Benoît Deniau, directeur de BMG Interactive France au "Figaro". Certes, mais M. Deniau ne doit pas être si mécontent des retombées médiatiques qui ont suivi l'affaire, puisque journaux, télévisions et radios se sont relayés du 13 au 15 janvier pour disserter du problème... ce qui ne doit pas avoir un mauvais impact sur les ventes.



## Infogrames LE PETIT TATOU QUI MONTE, QUI MONTE...

● Infogrames fait parler de lui en ce moment, et l'édenté xénarthre qui leur sert de mascotte peut sourire à pleines dents... En effet, en plus d'être fortement intéressé par le rachat de Virgin Interactive, comme l'a annoncé "CTW" dans son édition du 2 février,

Infogrames vient de récupérer les droits d'utilisation pour la Katana, la Playstation et la N64 des personnages de la Warner, Bugs Bunny et cie (quatre à cinq titres sont en préparation). Ces deux développements font suite au rachat, pour la coquette somme de six millions de francs, des droits d'édition du très attendu Heart of Darkness d'Amazing Studios en décembre. Infogrames semble donc bien décidé à devenir l'une des premières (si ce n'est la première) compagnies européennes capables de rivaliser avec les géants Electronic Arts ou GT.



■ **RECORDS.** Sony annonce avoir vendu en France près de 700 000 Playstation entre septembre et décembre 97, alors que Nintendo a installé près de 435 000 exemplaires de N64 dans les foyers en moins de quatre mois. Une fin d'année exemplaire pour les deux constructeurs qui laissent Sega sur le carreau...

■ **RECORDS (bis).** L'actualité de Nintendo ne se limite pas à la N64. La Game Boy, qui est arrivée en version Pocket en septembre, a séduit plus de 400 000 acheteurs en 97, portant ainsi le parc de consoles vendues en France à 3,5 millions d'unités. A noter que la Game Boy est la console la plus vendue dans le monde !







## ■ LA SUITE DE FIGHTERS

**MÉGAMIX ?** Eh oui, Sega travaille d'arrache-pied sur la suite de ce titre qui a fait le bonheur de bien des saturniens. Aucune date de sortie n'a été arrêtée.

■ **FIFA 99.** Fifa, dont la nouvelle version N64 occupe, depuis sa sortie, la deuxième place dans les charts britanniques, va bénéficier d'un troisième volet sur N64. C'est ce que vient d'annoncer Electronic Arts en précisant qu'il devrait sortir d'ici une petite année.

■ **TEKKEN 3.** L'éditeur s'est enfin décidé à donner les dates de sortie de ce titre très attendu. La version japonaise sera en vente le 26 mars et la version US le 30 avril. Pour ce qui est de la version française, vous devrez attendre novembre pour vous en délecter.

■ **ZELDA 64.** Alors que la sortie japonaise est prévue entre mai et juin, la version française a été annoncée pour octobre 98. Entre temps, le jeu aura évidemment été entièrement traduit en français.

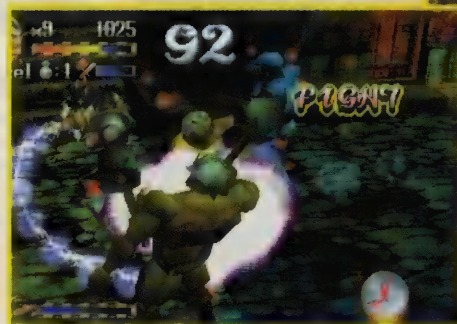
■ **RPG NEWS.** Namco vient de confirmer la sortie américaine de Tales of Destiny (Playstation), mais n'a donné aucune précision concernant les dates. Granstream Saga (Playstation) sortira aux States en mai. La sortie japonaise de Phantasy Star Collection (Saturn) a été repoussée à avril. Quant au RPG Quest 64, attendu sur Nintendo 64, il est annoncé pour le mois de mai au Japon.

■ **DUNGEONS & DRAGONS.** Ça y est ! Les équipes de Capcom soufflent un peu et mettent la dernière main aux versions Saturn de Dungeons & Dragons (Tower of Doom et Shadow Over Mystaria). Des moutures Playstation de ces mêmes jeux sont également en préparation.

## Legend (Playstation) LA LÉGENDE CONTINUE

● L'équipe de Toka (Burning Road, Explosive Racing) revient à ses premières amours avec la suite de Legend, un beat'em up sorti en 1994 sur Super Nintendo. Grâce à la puissance de calcul de la Playstation, le titre sera désormais tout en 3D mappée. Son principe devrait séduire les CRS : avancer et cogner sur tout ce qui bouge. Vous dirigerez divers persos aux caractéristiques spécifiques (armes, coups spéciaux, vitesse, protection). En attendant, régalez-vous avec ces photos exclusives.

■ **Sortie : NC.**



## Indy Car Newman Haas (Playstation) COMME SI VOUS Y ÉTIEZ!

● Développé à partir du moteur 3D de Formula One, Indy Car Newman Haas vous propose de revivre le championnat américain d'Indy Car 1997. Toutes les écuries, les pilotes (au nombre de quinze), les circuits (onze originaux plus trois inédits) et les voitures de ce championnat hyper spectaculaire sont présentes dans cette simulation. Un mode 2 joueurs en écran splitté (horizontal ou vertical), dans lequel vous affronterez six autres concurrents, est au programme. Tremble, Indy 500...

■ **Sortie : fin mai.**



## Cardinal Syn (Playstation) BASTON MÉDIÉVALE

● Après le très moyen Iron & Blood d'Acclaim, c'est au tour de Sony de sortir son jeu de combat 3D tendance médiévale-fantastique. Vous dirigerez un chevalier, un barbare, deux donzelles, ou encore un bouffon, et devrez, à grands coups de hache, de fléau ou de masse, anéantir vos sept adversaires (plus deux boss). Les aires de jeu contiennent des pièges (genre trainée de lave ou encore énorme coulée de neige...) et vous trouverez des bonus dans des coffres. Quatre modes sont proposés : Team Battle, Tournoi, Survival et Training.

■ **Sortie : mai.**







## Frenzy ! (Playstation)

### LES FOUS DU VOLANT

Ne cherchez pas les fioritures, Frenzy ! est d'une simplicité presque alarmante. Vous êtes aux commandes d'un biplan nouvelle génération (pour l'époque), et vous devrez traverser une quinzaine de niveaux afin de rencontrer un bien étrange créateur de machines guerrières. Le jeu est résolument placé sous le signe de la déconnade. Les rencontres avec des frigos volants ne seront pas rares, et votre arsenal se révélera pour le moins loufoque (essayer les bombes péteuses pour voir...). On ne peut pas dire que ça vole très haut, mais les principes les plus simples sont parfois les meilleurs...  
■ Sortie : juin.

## Moto Racer 2 (Playstation)

### DÉJÀ LA SUITE ?

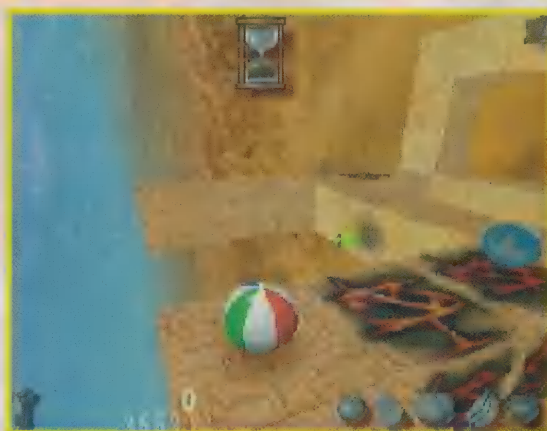
■ Devant les ventes record de Moto Racer, Delphine Software a mis les bouchées doubles pour sortir sa suite dans les plus brefs délais. L'une des caractéristiques majeures de ce nouvel opus sera l'intégration d'un éditeur de circuits qui (comme son nom l'indique) vous permettra de créer vos propres parcours, puis de les habiller comme bon vous semblera. Le jeu devrait compter une dizaine de circuits inédits, ainsi qu'un mode 4 joueurs en écran splitté.  
■ Sortie : été.



## Kulha World (Playstation)

### QUAND SONY RETOMBE EN ENFANCE

■ Les (bons) jeux de réflexion ne sont pas légion sur Playstation, mais ce Kulha World risque de changer la donne. Vous dirigez un ballon (!) dans des puzzles 3D assez complexes et devez amasser le plus de points possible avant de trouver la sortie. Les niveaux sont bien conçus, et c'est joliment réalisé. Bref, un jeu original, dont on attend une version plus avancée avec impatience.  
■ Sortie : mai.



## Rascal (Playstation)

### UNE BIEN JOLIE PRISE

■ Clairement destiné aux plus jeunes ou aux handicapés du jeu vidéo, Rascal est la nouvelle production plateformique 3D de Traveller Tales (à qui l'on doit Mickey Mania ou Sonic R, pour ne citer qu'eux). Votre héros, Rascal, sera suivi en permanence par une caméra. Il suffira de deux boutons (saut et tir) pour traverser la vingtaine de niveaux. L'originalité du soft tient en deux points : des loadings quasi inexistantes, et un même monde décliné à trois périodes différentes (passé, présent, futur). A vos Bescherelle !  
■ Sortie : fin avril.



## ■ SQUARE SUR N64 ?

Le petit monde nippon du jeu vidéo bruit de rumeurs aussi farfelues qu'infondées. Choisissez où placer celle-ci : Square travaillerait à son premier jeu N64 et il s'agirait l'un des épisodes de la saga Secret of Mana.

## ■ GRAN TURISMO VERSION LIFTÉE.

Les versions américaine et européenne de Gran Turismo (PS) vont bénéficier d'un relookage. Vous aurez ainsi droit à de nouvelles ziques (dont un thème remixée par les Chemical Brothers) ; à de nouvelles caractéristiques pour les voitures ; et à de nouveaux effets de fumée qui ne ralentiront plus le jeu. Tout ça, vraiment ?

## ■ GRAN TURISMO 2.

La suite du meilleur jeu de voitures de tous les temps est déjà en chantier. Les développeurs s'interrogent sur les voitures à ajouter et vont retravailler toute la dynamique des caisses. GT2 devrait sortir d'ici la fin de l'année au Japon.

■ OYEZ, OYEZ, DÉVELOPPEURS PARISIENS ! Toca s'agrandit et s'apprête à ouvrir très bientôt un studio de Motion Capture (magnétique) dans la région parisienne. Un gros effort sur les prix a été fait. Donc, si vous avez besoin de la Motion Capture pour vos animations, n'hésitez pas à joindre Toca au : 01-40-01-08-05.

## ■ DEMAIN NE MEURT

JAMAIS. MGM, qui détient la licence du dernier James Bond, vient de choisir Electronic Arts pour assurer la distribution de certains de ces jeux (dont le fameux James Bond) au-delà du continent américain. MGM prépare par ailleurs un titre inspiré du film culte "Rollerball" (sans doute une simulation de sport ultra-violente...). Bah, n'est-ce pas dans les vieux pots qu'on fait les meilleurs jeux.



■ **"UTATTI ASFET"**, campagne contemporaine pour "Cthulhu", vient de sortir en français chez Descartes. Nous vous en reparlerons peut-être. Au programme : guerre du Golfe, Nouvelle-Orléans et voyage dans les îles Tonga.

■ **INTÉRESSANT A PRIORI.** "Ghost Towns" est un supplément Werewolf, the Wild West compatible avec "Wraith", qui parle de villes fantômes et de garous nerveux. Ye-haa !

■ **QUELQUES NOUVELLES DE TSR :** "Cult of the Dragon" est le prochain supplément pour "Forgotten Realms". "Return of the Eight" est un scénario "Greyhawk" (le premier monde AD&D) et "Of Ships and Sea" est un gros bouquin sur les bateaux - on l'avait deviné.

■ **LE PROCHAIN SUPPLÉMENT "DEADLANDS"** à sortir en français chez MultiSim sera la traduction du "Book o'the Dead", avec tout ce qu'il faut pour jouer des morts-vivants, ou apprendre à s'en faire des copains. A table !

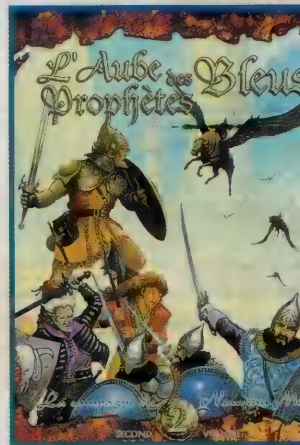
■ **UNE INITIATIVE RIGOLOTE DE WEST END GAMES :** le "Men in Black Introductory Game" (MIBIG ?) est un produit conçu pour amener de jeunes joueurs au jeu de rôles. Signalons qu'il existe aussi un "vrai" jeu de rôles sur le même thème, chez le même éditeur.



(dont quinze véritablement monstrueuses). On vous explique ce qu'elles sont, ce qu'elles veulent et comment elles vont l'avoir, autrement dit : de quelle façon les utiliser dans vos parties. Les meneurs de jeu sadiques apprécieront, les autres trouveront avec "Horreurs" largement de quoi faire.

## L'Aube des prophètes bleus VOUS REPRENDREZ BIEN DU DESSERT ?

● La campagne du Nouveau Monde, pierre d'angle du développement de "guildes", en est maintenant à son deuxième volet. Le format boîte a été abandonné au profit du livret, moins coûteux. Et l'aventure continue, plus dense que jamais ! "L'Aube des prophètes bleus" est d'ailleurs plus qu'une campagne : le background abonde, comme en témoignent les descriptions de Port Concorde et de Snake (et ses guildes remarquables) et celle, très belle, de l'île de l'Astramance, lieu qui revêt une importance fondamentale dans le cadre de l'aventure. A noter que plus de 50 mini-scénarios en fin de volume devraient vous aider à meubler les vides - si vous en trouvez !



## Dragon magazine EN FRANÇAIS ET EN COULEURS

● "Dragon magazine" est, au départ, la traduction du plus vieux canard de jeux de rôles encore vivant à ce jour : "Dragon US", l'organe de presse de TSR. En réalité, il s'agit plus d'une adaptation, car dans l'esprit, les deux revues n'ont pas grand-chose en commun. Principalement dévolu aux "mondes imaginaires", le "Dragon" made in France s'attache surtout (contrairement à son grand frère yankee) à présenter des backgrounds et des personnages dans un contexte essentiellement médiéval-fantastique. Pas de critiques ni d'humours : il paraît que 40 % des lecteurs de Dragon ne sont pas rôlistes. A essayer, donc.



## Les Métacréatures européennes EXOTISME À L'AMÉRICAIN

● Pour ceux qui ne l'auraient pas encore compris, "Shadowrun", c'est un peu l'AD&D du cyberpunk : soit un joyeux foutoir, tout de même rudement bien organisé à base d'elfes, de nains et de trolls. Les métacréatures, elles, font office de monstres errants. Dans ce second compendium européen (après le volume consacré à l'Amérique), les gobelins côtoient les gargouilles, et personne ne se pose de questions. Basique, mais efficace (descriptions et conseils sont là), ce volume satisfera tous les MJ menant des campagnes sur le Vieux Continent. Les autres pourront s'en passer.









**LES PAGERS**  
L'autre manière de rester  
joignable à tout moment.

## ESPACE TÉLÉPHONIE

**Gagne des bons d'achat**

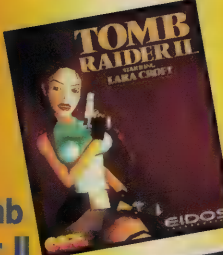
en parrainant un membre de ta famille ou  
un ami pour l'achat d'un abonnement  
sur les réseaux Itinérés, SFR ou  
Bouygues Telecom.  
(voir conditions en magasin Difintel)



Golden Eye



Tomb  
raider II



**PRIX EN  
BAISSE!**

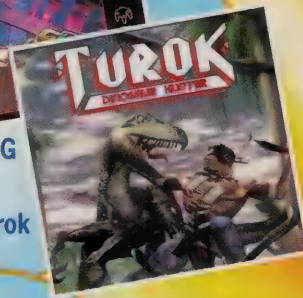
~~499F~~  
**369F**  
chacun

Extreme G

Turok

**+ un  
tee-shirt  
offert !!**

\* Dans la limite des stocks disponibles.



Final  
Fantasy VII



Batman  
& Robin

Bushido  
Blade



Cool  
Boa



Nagano  
Winter  
Olympics'98

Nagano  
Winter  
Olympics'98



Retrouve ton magasin  
**Difintel-Micro**  
près de chez toi...

... et demande  
ta nouvelle carte  
fidélité !



01	Beley	01300	13, rue des Cordeliers	04 79 81 00 34
01	Bourg en Bresse	01000	5, place Edgar Quinet	04 74 23 13 54
01	Ferney Voltaire	01210	3, rue du Mont Blanc	04 50 40 43 43
05	Gap	05000	40, rue Carnot	04 92 52 72 74
06	Nice	06000	20, rue Lepante	04 93 92 99 88
06	Mandelieu	06210	154, avenue de Cannes	04 93 93 54 33
07	Annonay	07100	26, rue Franki Kramer	04 75 32 42 53
13	Istres	13800	3, Gal. de l'olivier BD Leon Poutaux	04 42 55 31 95
14	Caen	14000	151, rue Saint Pierres	02 31 85 59 00
14	Honfleur	14600	Place Alphonse Hallais	02 31 89 75 00
24	Perigueux	24000	5, rue Gambetta	05 53 53 55 54
26	Valence	26000	29, bd d'Alsace	04 75 78 09 68
27	Evreux	27000	7, bd. du Jardin Levêque	02 32 38 63 47
27	Le Neubourg	27110	29, av. du Général de Gaulle	02 32 07 00 35
28	Chartres	28000	24, rue Noël Bailly	02 37 36 44 22

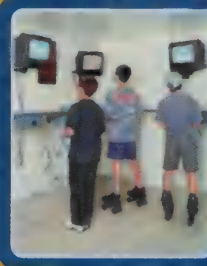
28	Chateaudun	28200	27, rue République	02 37 44 92 00
30	Ales	30100	21, rue Albert Premier	04 66 52 44 66
30	Nîmes	30000	2 bis, place de la Calade	04 66 36 26 77
33	Bordeaux	33000	25, rue Judaïque	05 56 79 05 52
33	Libourne	33500	76, rue Gambetta	05 57 25 98 85
34	Agde	34300	C.C. le Capital 16 Bd. du Soleil	04 67 21 32 71
35	Fougères	35300	16, rue du Tribunal	02 99 94 21 00
38	Grenoble	38100	119, Grand Place	04 76 09 26 68
38	Bourgoin	38300	5, rue Grenette	04 74 43 29 53
39	Dole	39100	10, rue de la Sous-Préfecture	03 84 72 68 67
39	Lons Le Saunier	39000	33, rue Saint Desiré	03 84 24 41 59
40	Dax	40100	CC DAX 2000, gal. marchande Mainmarché	05 58 56 29 03
42	St Etienne	42000	45, rue Charles de Gaulle	04 77 49 00 69
44	Nantes (Orvault)	44700	248, route de Vannes	02 40 99 53 00
45	Orléans	45000	2 ter, Rue Royale	02 38 62 76 76

47	Agen	47000	134, bd. de la République	05 53 53 55 54
49	Angers	49100	57, rue Baudrière	02 41 85 59 00
51	Chalons en Champ	51000	47, rue de la Marme	03 84 72 68 67
54	Nancy	54000	47, rue du Pont Mouja	03 84 72 68 67
55	Vordun	55100	5, av. Garibaldi	03 84 72 68 67
56	Vannes	56000	25, rue Joseph Lebriz	02 31 85 59 00
57	Forbach	57600	1, place Aristide Briand	03 84 72 68 67
57	Metz	57000	58, en Fourmire	03 84 72 68 67
57	Thionville	57100	47 bis, rue de l'ancien Hôpital	03 84 72 68 67
60	Beauvais	60000	57, rue Gambetta	03 84 72 68 67
61	Alençon	61000	18, rue aux Sclieurs	02 31 85 59 00
64	Biarritz	64200	60, av. Edouard VII	09 53 53 55 54
62	Calais	62100	159, bd. Lafayette	03 84 72 68 67
65	Lourdes	65100	5, rue de la Grotte	05 53 53 55 54
66	Perpignan	66000	17, rue Mailly	04 75 78 09 68

# Difinte

JEUX VIDÉO - MUL

**Achète!  
Vends!  
Echange!**



et viens tester  
les toutes dernières  
**NOUVEAUTÉS**  
dans notre Espace Club



Gex



# - Micro

MÉDIA - TÉLÉPHONIE

+ DE 100  
MAGASINS

PROCHAINEMENT  
ouverture de 14 nouveaux  
magasins Difintel

- Tremblay-en-France
- Poitiers
- Montceau-les-Mines
- St Germain-en-Laye
- Tours
- Limoges
- Arcachon
- Castres
- Montauban

• GENÈVE : 3 ouvertures  
• ESPAGNE : San Sébastien  
Barcelone



# RASCAL

## Rascal

Un jeu de plate-forme aux effets époustouflants, qui combine des graphiques en 3D temps réel à une jouabilité fantastique.

18 niveaux uniques et 6 mondes fascinants à explorer :

- Présent - Médiéval - Aztec - Western - Galion - Atlantis - et de nombreux niveaux cachés.

Et, en avant-première,  
viens tester la version  
complète de RASCAL  
au rendez-vous de Dif'

NOUVEAU

Les rendez-vous

de Dif'

EN EXCLUSIVITÉ !

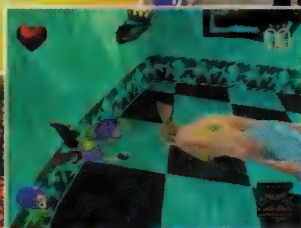
Grande Journée Découverte

Mercredi 25 Mars 98

Programme :

- La version complète de RASCAL sur PlayStation - tests - jeux - démos...
- De nombreux cadeaux à gagner :  
- tee-shirts - casquettes - pistolets à eau...

Viens réserver ton jeu en avant-première !



75000	5, rue des Dominicains	03 88 63 88 36	77	Portault Combault	77340	Av. Charles Rouxel	01 60 29 53 76	92	Levallois-Perret	92300	01 47 48 05 93	
69002	27, rue du Tugot	04 78 37 15 70	78	Elancourt	78990	C.C. des 7 Mares, Pl. du Commerce	01 30 13 87 30	93	Bagnollet	93170	CC Berest 28, av. du Général de Gaulle	01 49 72 74 01
69008	14, rue Antoine Lumière	04 72 78 60 84	78	Maisons Laffitte	78600	2, Gal. du Vieux Maison	01 39 62 48 34	93	Livry Gargan	93190	6, rue de l'Eglise	01 43 30 24 25
71000	19, rue Gabriel Jeanton	03 85 39 09 52	78	Maisons Laffitte	78600	2, Gal. du Vieux Maison	01 39 62 48 34	93	Villeneuve	93250	20, av. D'Outre-Bois	01 48 55 21 69
71200	189, rue du Maréchal Foch	03 85 55 08 02	78	Montigny le Bretonneux	78180	14 bis, place Paul Claudel	01 39 44 06 76	93	Chamigny	94500	22, rue Albert Thomas	01 48 81 10 16
73000	5, rue Trésorerie	04 79 62 27 22	81	Albi	81000	25, rue St Cécile	05 63 49 02 99	94	Charenton/Bercy 2	94220	CC Bercy 2, Place de l'Europe	01 43 78 09 30
74000	Gal. de l'émeraude - 64 rue J-Jaurès	04 50 52 86 02	83	Draguignan	83300	9, rue Labat	04 94 68 92 55	94	Maison-Alfort	94700	5, av. de la République	01 48 93 35 14
73100	Grand Passage - 8, rue du Casino	04 79 34 08 01	83	St Raphaël	83700	96, rue Charles Gounod	04 94 82 29 00	94	Nogent sur Marne	94130	34, rue des Héros Nogentais	01 48 75 76 32
74100	C.C. Shopping Etrémuriers	04 50 87 23 14	83	Toulon	83000	24, rue Pierre Semmar	04 94 91 17 91	94	St Maur	94100	5, rue du rond point de Créteil	01 48 86 55 32
75017	142, bd Berthier	01 47 64 15 94	84	Valréas	84600	54, cours J-Jaurès	04 90 28 12 00	94	Villejuif	94800	1, rue Georges Lebigot	01 46 78 43 76
75018	54, rue de Meaux	01 42 02 08 08	89	Auxerre	89000	54, rue de Paris	03 86 72 95 60	95	Argenteuil	95100	23, rue Antonin Georges Balin	01 30 76 17 17
76100	129, rue Saint Sever	02 35 73 69 50	91	St Germain les Corbeil	91250	CC de la Croix Verte - Place de l'Europe	01 60 75 93 00	95	Pontoise	95300	17, rue de l'Hôtel de Ville	01 30 75 17 61
77500	11, rue du Maréchal Foch	01 64 21 95 44	91	Viry Chatillon	91170	16, place des martyrs de Chateaubriand	01 69 21 24 64	95	St Gratien	95210	10, place François Truffaut	01 34 17 11 33
77300	4, rue de la Cloche	01 60 71 91 14	92	Azay le Rivier	92600	48, Grande Rue Charles De Gaulle	01 47 93 87 38	95	Sarcelles	95200	CC rue des Flanades niveau 1 le Marché	01 39 92 47 16
77100	3, rue Darnetal	01 64 34 29 08	92	Neuilly sur seine	92200	9, rue de Longchamps	01 47 45 17 97	98	Noumea	98800	139, RT BP Vallée des Colonnes	00 687 26 43 34



Découpe ce mémo  
et conserve-le  
précieusement...



Toujours marrant le coup  
des ponts suspendus...

# Spooky

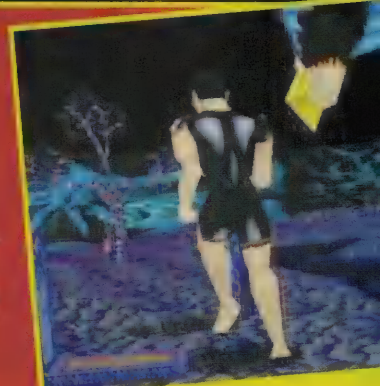
*Joueurs sensibles, écartez-vous  
ce jeu n'est pas pour vous. Ice,  
le développeur, a déjà à son  
actif le célèbre Total Carnage.*

*Hum ! Je vois déjà des yeux qui brillent...  
Eh oui, vous avez bien lu, Spooky est un jeu  
gore sur Nintendo 64 !*

**Q**uand on regarde ces  
photos sombres, à  
l'ambiance gore en  
3D, on ne peut s'empêcher de  
penser à... Resident Evil. Mais  
qu'en est-il vraiment ?  
L'action se déroule sur une  
planète lointaine (tant qu'à  
faire !), autrefois habitée par  
une société d'extraterrestres,  
vachement sympas, balèzes,  
malins et tout, et tout, les  
Arch-morphs.

Une gigantesque catastrophe  
les a tous projetés dans un  
univers parallèle et il ne reste  
que deux survivants, un gentil  
et un méchant. À votre avis,  
que va-t-il se passer ?  
Gagné : le méchant va  
essayer de régner sur ce qui  
reste du monde à l'aide de  
machines infernales. Heureu-  
sement, le gentil va utiliser  
ses super pouvoirs pour  
appeler quelqu'un d'un autre  
monde à la rescousse :  
vous ! Vous incarnez donc un  
héros métamorphe, qui peut

se transformer en animal.  
Votre mission consistera à  
aider votre employeur en par-  
courant dix niveaux assez  
longs. Après quoi, vous pour-  
rez rentrer chez vous passer  
une tenue plus seyante !



Admirez ce corps d'athlète.



Au secours ! Le Panda a un jumeau !

Arrgh ! une plante géante... Que faire ?

PLAYSTATION

● Ice/Fin 98







Pour l'instant, le perso est tout seul...

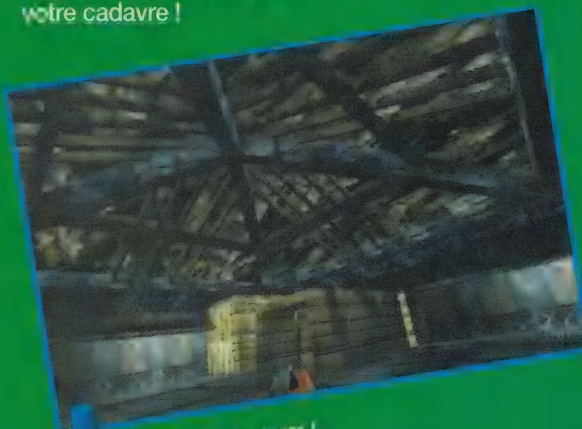
# Daikatana

*Ce nouveau jeu, œuvre du créateur de Doom et de beaucoup d'autres titres qui ont marqué le PC à vie, n'a pas l'air révolutionnaire au premier coup d'œil. Un Doom-like de plus ? Pas dit, car avec ce développeur, on peut s'attendre au meilleur.*

**U**n groupe d'archéologues découvre une mystérieuse épée, le Daikatana, enfouie très profondément à l'intérieur du mont Fujiyama. À peine ont-ils eu le temps de l'apporter au docteur Toshiro que la montagne explose... Toshiro est alors assassiné par son assistant, qui vole l'épée. Grâce à ses pouvoirs, il peut voyager dans le temps ! L'infâme décide de retourner dans le passé pour voler le vaccin du sida qui assurera sa fortune... Il utilisera ses richesses pour construire une gigantesque forteresse destinée à protéger l'épée !

Le jeu se divise en quatre périodes, allant de la Grèce antique à un San Francisco très banalement postapocalyptique. Les textures 3D sont vraiment très impressionnantes pour un jeu sur Playstation, à la fois variées et fines, ce qui donne des décors assez grandioses. Pour ce qui est de l'action, ne vous inquiétez pas, elle est au rendez-vous. Des dizaines de

monstres particulièrement affamés n'attendent qu'une chose : pouvoir festoyer sur votre cadavre !



Admirez les textures !



Que de monde ! Ça va barder !

**PLAYSTATION**

● Eidos/Juin



En pleine bataille... vous en avez déjà liquidé un bon paquet.



Zut ! Encore perdu...



L'entrée est bien gardée.



# Banjo Kazooie

*Banjo Kazooie décrochera-t-il le titre de Mario Killer ? Nous aurons la réponse dans quelques mois. D'ici là, ces nouvelles images devraient vous permettre de vous faire une idée plus précise de la bête.*

**L**es questions fusent à propos de Banjo Kazooie. Sera-t-il plus fort que Mario ? Serait-il possible qu'une équipe, qui n'est ni japonaise ni affiliée à Nintendo, arrive à surpasser le chef-d'œuvre de Miyamoto ? Pour l'instant, les seules certitudes que l'on ait concernent le ton enfantin, la présence de personnages très mignons et l'aspect déterminant de la maniabilité ! Les persos, Banjo l'ours et Kazooie l'oiseau, peuvent à eux deux faire plein de mouvements différents (environ 24). De plus, il leur sera possible de se transformer (par exemple en fourmi) pour accéder à certains endroits autrement inaccessibles. Pour passer au niveau suivant, il faudra récupérer les pièces d'un puzzle, mais on n'en est pas encore là ! Sur le plan des graphismes, ce jeu met une sacrée claque. Que ce soit pour les effets de lumière, le nombre de couleurs ou la qualité des textures, les gars de chez Rare ont sorti l'artillerie lourde.

**NINTENDO 64**

● Rare/Juillet 98

Attention, vous êtes suivi...



Maintenant que vous êtes sur ce tas de sable, qu'allez-vous faire ?



Nos deux amis en plein vol.



Vous êtes en mauvaise posture.



Une ambiance glaciale...



Ce jeu semble destiné au jeune public.





# Recycleware, les magasins branchés pour les furieux du jeu vidéo !



Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu vidéo recyclé, c'est-à-dire :

- Vérifié (CD & manuel en bon état)
- Reconditionné sous blister
- Garanti 6 mois
- Moins cher

Chez RecycleWare vous trouverez plus de 280 titres\* sur PlayStation, plus de 150 titres\* sur Saturn et tous les bons jeux sur Nintendo 64.

**NOUVEAU !**  
Jeux pour  
Nintendo 64

**RecycleWare : les magasins qui offrent le plus grand choix de jeux sur les Consoles Nouvelle Génération.**

<b>PARIS</b> L'Union Pierre-Lescot - 75001 Paris Tél. 01 42 36 25 42	<b>ANTONY</b> 27, avenue de la Division-Leclerc 92160 Antony - Tél. 01 46 74 06 26	<b>EVRY 2</b> Centre Cial Evry 2 - 91022 Evry Cedex	<b>NOUVEAU</b>	<b>NICE-LA TRINITÉ</b> Centre Commercial Auchan La Trinité 06000 Nice	<b>NOUVEAU</b>
<b>LYON</b> Centre Cial La Part-Dieu R. de C. Nouvelle Extension Lyon - Tél. 04 72 84 20 38	<b>PONTAULT-COMBAULT</b> Centre Commercial Carrefour 77340 Pontault-Combault Tél. 01 60 18 19 11	<b>MONTESSON</b> Centre Commercial Hyper Montesson À côté de Carrefour - 78360 Montesson	<b>NOUVEAU</b>	<b>ANTIBES</b> Centre Commercial Carrefour Antibes 06600 Antibes	<b>NOUVEAU</b>
		<b>CLAYE SOUILLY</b> Centre Cial Carrefour - RN 3 - 77413 Claye Souilly	<b>NOUVEAU</b>		

## NE BRADEZ PLUS VOS ANCIENS JEUX, RECYCLEZ-LES !

Recycleware reprend vos jeux PlayStation, Nintendo 64 et Saturn contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

**IMPORTANT !** Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux au **même prix**, que vous rachetiez un jeu neuf ou recyclé.

**Comparez les prix des jeux Recycleware**

### EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS\*\* PLAYSTATION

**IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS :** Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Destruct. Derby	79 F	Project X2	129 F	Tomb Raider	149 F	Suikoden	169 F	Road Rage	219 F
Air Combat	99 F	Raging Skies	129 F	Vandal Hearts	149 F	Syndicate Wars	169 F	Tenka	219 F
Adidas Power Soc.	99 F	Street Racer	129 F	2Xtreme	169 F	Wipe Out 2097	169 F	V-Rally	219 F
Alien Trilogy	99 F	Adidas P. Soc. 97	149 F	Cool Boarders	169 F	Worms	169 F	Rapid Racer	229 F
Doom	99 F	Chevaliers Baph.	149 F	Com. & Conquer	169 F	Area 51	199 F	Colony Wars	249 F
Fade to Black	99 F	Crash Bandicoot	149 F	Dest. Derby 2	169 F	Cité des Enf. Perdus	199 F	Croc	249 F
Fifa 97	99 F	Jet Rider	149 F	Dragon Ball Z	169 F	Die Hard Trilogy	199 F	Fighting Force	249 F
Legacy of Kain	99 F	Little Big Advent.	149 F	ESPN Extr. Sport	169 F	Jurassic Park 2	199 F	Final Fantasy 7	249 F
Rayman	99 F	Need for Speed 2	149 F	Lost Viking 2	169 F	MicroMachine V3	199 F	Formula One 97	249 F
Road Rash	99 F	Pandemonium	149 F	Overblood	169 F	Rugby Jonah Lomu	199 F	G-Police	249 F
Tekken	99 F	Perfect Weapon	149 F	Rebel Assault 2	169 F	Sim City 2000	199 F	Nuclear Strike	249 F
Ridge Racer Revol.	99 F	Porsche Chall.	149 F	Sampras Tennis	169 F	Soul Blade	199 F	Oddworld	249 F
Time Commando	99 F	Rage Racer	149 F	Soviet Strike	169 F	Tekken 2	199 F	OverBoard	249 F
Tobal N°1	99 F	Resident Evil	149 F	Spider	169 F	ISS Pro	219 F	Warkraft 2	249 F

### EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS\*\* SATURN

**IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS :** Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Panzer Dragoon	79 F	Dark Saviour	99 F	Tomb Raider	99 F	Die Hard Trilogy	169 F	Touring Car	219 F
Sega Rally	79 F	Daytona	99 F	World Wide Soc.	99 F	Resident Evil	199 F	Warkraft 2	219 F
Virtua Fighter 2	79 F	FIFA 97	99 F	Com. & Conquer	129 F	Sonic Jam	199 F	WW Soccer 98	249 F
Virtua Fig. Remix	79 F	Panzer Drag. Zwei	99 F	Doom	129 F	Dragon Force	219 F	Duke Nukem 3D	249 F
Blazing Dragon	99 F	Rayman	99 F	Bug Too	169 F	Jurassic Park 2	219 F	Sonic R	249 F

**Plus de 30 000 jeux neufs et recyclés en stock !**

**Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h**



# Cruis'n World

*Après le désastreux Cruis'n USA, on comprend que certains aient un a priori négatif contre cette suite. Mais il ne faut jamais dire "fontaine, je ne boirai plus de ton eau". Alors, voyons ça de plus près...*

**C**ruis'n World fait partie de la nouvelle génération des jeux Nintendo 64 – cette console propose d'ailleurs l'option Multijoueur sur de plus en plus de titres, ce qui est vraiment très plaisant. Un gros travail a été fourni pour l'amélioration de l'aspect graphique, et on ne s'en plaindra pas, car il est vrai que la précédente version faisait un peu honte à la N64 ! Les textures 3D notamment ont été complètement retravaillées pour les décors et les voitures. Cruis'n World propose quatorze courses pour vous faire voyager tout autour du monde. Vous visiterez donc Paris, l'Egypte, l'Italie, la place Rouge à Moscou, la Grande Muraille de Chine... Mais ces circuits ne sont pas sans dangers et vous devrez faire face à des éboulements de rochers, des tremplins qui vous envoient valdinguer dans les airs, et autres situations périlleuses. Heureusement, pour éviter nombre

d'obstacles, Cruis'n World vous offre la possibilité de rouler sur deux roues, tel un cascadeur. Compatible avec le Kit Vibration, Cruis'n World a de quoi vous faire vibrer, d'autant qu'on peut y jouer jusqu'à quatre simultanément pour s'éclater avec des potes.



En plein dérapage... incontrôlé.

Un petite virée à la campagne.

Les graphismes ont subi un lifting efficace.



Le look des voitures est assez soigné.

Devinez où vous êtes... Et ce n'est pas une pub Citroën !

NINTENDO 64

● Nintendo/29 juin





# Jest

*Voici les premières photos de Jest. Ce jeu n'en est qu'au début de son développement, nous ne croulons donc pas vraiment sous les infos ! Mais nous avons quand même réussi à dénicher quelques trucs intéressants...*

**L**e perso que vous incarnerez, Jax the Jester, va être confronté à Tarot et au Conseil des Sept de l'académie de Jester, et devra se frayer un chemin à travers les six niveaux que comporte le jeu. Dans quel but ? Ici, il ne s'agit pas de sauver une princesse en chemise de nuit, ni de venger qui que se soit, mais tout simplement d'acquérir le Jest, le pouvoir magique le plus puissant de l'univers... Jax devra faire preuve de jugeote pour parvenir à anéantir une belle bande de magiciens, et se balader longuement dans un univers en 3D carrément impressionnant. Un soin tout particulier a été apporté à la réalisation, que ce

soit pour les graphismes ou pour l'ambiance 3D du jeu. Jest est avant tout un jeu de plates-formes et vous en aurez pour un bout de temps... Car, même s'il n'a pas l'air difficile comme ça, avec ses graphismes tout mignons et la bonne bouille de son héros, il faudra vous accrocher !

Une 3D impeccable, avec plusieurs angles de vue.

Les phases de plates-formes ne sont pas faciles.

Rendez-vous sur le port.

PLAYSTATION

● Ocean/Courant 98

A quoi peut bien servir cette horloge ?

Beurk ! Qu'il est vilain, celui-là !

Les effets de lumière sont superbes.



# DOCK GAMES

## Jeux Vidéo Neufs et Occasions

### DOCK GAMES S'ENGAGE

- A VOUS RACHETER CASH\* VOS JEUX ET VOS CONSOLES.  
Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- A VOUS DONNER DES PRIVILEGES AVEC LA CARTE DOC-KID.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS.  
Chaque magasin présente plus de 2000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIR LES DERNIERES NOUVEAUTES A UN PRIX DOCK GAMES.  
Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT\*\*



Les 29 équipes officielles de la NBA, 350 vrais joueurs, tous avec leur propres look et leurs habitudes : le Basket n'a son top !



## CLOCK TOWER

Cette terrifiante aventure vous conduira aux portes de l'horreur.



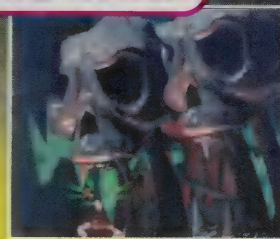
## NEED FOR SPEED 3

De la vitesse, de prestigieuses voitures de sport et en plus dans ce troisième épisode, l'apparition de la Police.



NEW

### SKULL MONKEY



Un des premiers jeu où sont représentés des personnages en pâte à modeler.

NEW



Plongez dans les profondeurs terrifiantes des donjons peuplés de monstres cauchemardesques.

NEW



### TOMB RAITER PLATINIUM

TOP



Lara dans ses plus belles aventures.



Jeux de combat en 3D, les enchaînements sont n... les combats spectacul...

## NOUVEAUX MAGASINS

### FRANCE - SUISSE - DOM TOM

#### GENEVE 4

Cc de Meyrin  
av. feuillasse 24  
022.980.07.80

#### CAMBRAI

Centre-ville  
ouverture fin mars

#### MORLAIX

11, rue de Paris  
02.98.46.11.46

#### ST NAZAIRE

28, av. de la République  
02.40.22.60.15

#### CHARLEVILLE-MEZIERES

39-41 passage de la République  
03.24.57.43.19

#### CHAMBERY

120, rue Croix d'Or  
04.79.60.03.81

#### NEUCHATEL

rue Seyon 32  
032.724.12.55

#### BREST CENTER 120m²

(NOUVELLE ADRESSE)  
19, rue Louis Pasteur  
02.98.46.11.46

#### MONTAUBAN

(NOUVELLE ADRESSE)  
8, rue Fraichet  
05.63.66.57.30

#### THONVILLE

21, rue de l'ancien Nô  
03.82.53.51.10

#### BOURG-EN-BRESSE

6, rue Charles Ro  
04.78.60.33.60

#### CREIL CENTER

(NOUVELLE ADRESSE)  
75-77, rue de la République  
03.44.25.56.64

### FRANCE

AGEN	Tél : 05.53.87.92.52
AIX en PROVENCE	Tél : 04.42.93.60.10
AJACCIO	Tél : 04.95.21.19.05
ALBI	Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS	Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS	Tél : 02.41.87.59.14
ANGOULEME	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY	Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE	Tél : 04.50.87.16.75
ARLES	Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS	Tél : 03.21.23.45.25
AUBERVILLIERS	Tél : 01.43.52.70.23
AUXERRE	Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON	Tél : 04.90.82.22.61
BAYONNE	Tél : 05.59.59.41.61
BESANCON	Tél : 03.81.81.67.09
BLOIS	Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX CENTER	Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER	Tél : 03.21.30.20.95
BOURG-EN-BRESSE	Tél : 04.78.60.33.60
BREST CENTER	Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES	Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE	Tél : 05.55.17.92.30
CAMBRAI	(consulter le Minitel)
CHALON S/SAONE	Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY	Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES	Tél : 03.24.57.43.19
CHOLET	Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND	Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC	Tél : 05.45.35.07.45
CREIL CENTER	Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE	Tél : 02.35.84.63.90
DION	Tél : 02.90.58.05.04

DRAGUIGNAN	Tél : 04.94.50.89.50
DUNKERQUE CENTER	Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP	Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU	Tél : 01.60.72.80.56
FREJUS	Tél : 04.94.53.64.18
GRENOBLE	Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU	Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE	Tél : 05.46.41.29.01
LA VARENNE St HILAIRE	Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE CENTER	Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY	Tél : 04.71.09.37.17
LES LILAS	Tél : 01.43.63.05.37
LILLE	Tél : 03.20.51.44.75
LYON CENTRE	Tél : 04.78.60.33.60
MACON	Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE	Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX	Tél : 01.60.25.11.56
MELUN	Tél : 01.64.37.41.98
METZ	Tél : 03.87.36.33.33
MONT de MARSAN	Tél : 05.58.06.39.51
MONTAUBAN	Tél : 05.63.66.57.33
MONTLUÇON	Tél : 04.70.05.94.82
MONTPELLIER	Tél : 04.67.60.42.57
MORLAIX	Tél : 02.98.46.11.46
MOULINS	Tél : 04.70.34.09.95
NARBONNE	Tél : 04.68.32.07.60
NÎMES	Tél : 04.66.21.81.33
NIORT	Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS	Tél : 02.38.77.98.30
PAU CENTER	Tél : 05.59.72.91.32
QUIMPER CENTER	Tél : 02.98.64.29.15
REIMS	Tél : 03.26.77.96.76
RENNES	Tél : 02.99.31.11.26
RODEZ	Tél : 05.65.68.94.58
SALON DE PROVENCE	Tél : 04.90.56.61.81

Tél : 04.94.50.89.50
Tél : 03.28.66.73.73
Tél : 02.35.29.90.00
Tél : 01.60.72.80.56
Tél : 04.94.53.64.18
Tél : 04.76.47.14.25
Tél : 03.88.73.53.59
Tél : 05.46.41.29.01
Tél : 01.41.81.03.17
Tél : 02.35.19.36.46
Tél : 04.71.09.37.17
Tél : 01.43.63.05.37
Tél : 03.20.51.44.75
Tél : 04.78.60.33.60
Tél : 03.85.40.91.74
Tél : 04.91.78.96.75
Tél : 01.60.25.11.56
Tél : 01.64.37.41.98
Tél : 03.87.36.33.33
Tél : 05.58.06.39.51
Tél : 05.63.66.57.33
Tél : 04.70.05.94.82
Tél : 04.67.60.42.57
Tél : 02.98.46.11.46
Tél : 04.70.34.09.95
Tél : 04.68.32.07.60
Tél : 04.66.21.81.33
Tél : 05.49.77.05.13
Tél : 02.38.77.98.30
Tél : 05.59.72.91.32
Tél : 02.98.64.29.15
Tél : 03.26.77.96.76
Tél : 02.99.31.11.26
Tél : 05.65.68.94.58
Tél : 04.90.56.61.81

SARREGUEMINES	Tél : 03.87.00.00
SETE	Tél : 04.67.70.00
ST ETIENNE	Tél : 04.77.40.00
ST NAZAIRE	Tél : 02.40.22.60.15
STRASBOURG	Tél : 03.88.22.00
TARBES	Tél : 05.62.40.00
TARNOS	Tél : 05.59.60.00
THONVILLE	Tél : 03.82.53.51.10
THONON les BAINS	Tél : 04.50.70.00
TROYES	Tél : 03.25.70.00
VALENCE	Tél : 04.75.50.00
VALENCIENNES CENTER	Tél : 03.27.40.00

### SUISSE

GENEVE 1	Tél : 022.94.00.00
GENEVE 2	Tél : 022.80.00.00
GENEVE 3	Tél : 022.70.00.00
GENEVE 4	Tél : 022.98.00.00
LAUSANNE	Tél : 021.32.60.00
NEUCHATEL	Tél : 032.72.00.00
SIGNY	Tél : 022.36.00.00
SION	Tél : 027.32.00.00
YVERDON LES BAINS	Tél : 024.42.00.00

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVRETURE DE MAGASINS EN SUISSE  
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08

### DOM TOM

FORT de France	Tél : 05.96.60.00
POINTE à PITRE	Tél : 05.90.90.00
SADENIS de la REUNION	Tél : 02.92.00.00



**SNOW RACER 98**

Le jeu de snow-board et de ski le plus complet de l'année.

**FIFA 98**

Qualifiez-vous pour la Coupe du Monde 1998.

**theme HOSPITAL**

Traitez les urgences et enrayer les épidémies le plus rapidement possible.

PlayStation

CONSOLE PLAYSTATION + 1 PAD  
**990FRS**

**DIABLO**

Diablo vous invite à vous plonger dans un monde médiéval fantastique. Incarne un valeureux guerrier, une archère ou un mystérieux magicien.

**BUSHIDO BLADE**

L'art du combat japonais à l'arme blanche où l'observation de son adversaire est primordiale.

**SNOW BREAK**

Vous n'avez jamais été aussi vite sur la neige.

# OUVERTURE DU PREMIER CORNER DOCK GAMES à CHATEAU-GONTIER (53)

**CLIP CLAP : 5 PLACE DU PILORI 02.43.70.37.45**

Les CORNERS DOCK GAMES sont des espaces de jeux vidéo (neufs et occasions) implantés dans les centres-villes de 15000 habitants chez les commerçants indépendants. Ils bénéficient de la notoriété et de l'organisation du groupe Dock Games (renseignements : 05.45.94.74.20)

**YOSHI'S STORY**

Le plus adorable des jeux de plates-formes. Il possède des graphismes vous couper le souffle.

Le plus adorable des jeux de plates-formes. Il possède des graphismes vous couper le souffle.

Les 29 équipes officielles de la NBA, 350 vrais joueurs, tous avec leur propre look et leurs habitudes : le Basket à son top !

**NBA PRO 98**

**007**

Vous dans la peau de 007, une adaptation très réussie.

**FIGHTERS DESTINY**

Nés pour Frapper ! Combats sur un ring en hauteur.

**USA RALLY**

Appuyez sur le champignon et sillonnez les autoroutes américaines.

**FIFA 98**

Qualifiez-vous pour la Coupe du Monde 1998.

**DIDDY KONG RACING**

Retrouvez Diddy Kong pour de nouvelles courses encore plus délirantes.

**CONSOLE NINTENDO 64**  
(Distributeur Officiel Nintendo France)  
**999FRS**

NINTENDO 64

**NAGANO**

Retrouvez les disciplines des J.O. 98 d'hiver à Nagano.

**WCW nWo WORLD TOUR**

Les Superstars du catch américain déboulent sur N64. Ça va cogner, voliger, bastonner et tricher !

Si vous avez en projet, l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo dans votre ville, nous avons peut-être une solution pour vous.

**DOCK GAMES**  
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 5 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 90 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :  
**INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - ZI n°3 Espace Victor Hugo - 16340 L'ISLE D'ESPAGNAC**

\* Selon le stock des magasins, l'état de vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement. \*\* La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles. Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer. DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES DÉPOSÉES.



# Lucky Luke

*Créé en 1947 par Morris, le cow-boy le plus célèbre de la bande dessinée, fait son retour sur console. Après un passage remarqué sur Super Nintendo et sur Game Boy, l'homme qui tire plus vite que son ombre (après Switch) arrive sur Playstation.*

**S**oixante-dix-sept albums traduits dans plus de 20 langues, 250 millions d'exemplaires vendus à travers le monde... des chiffres qui donnent le vertige. Et ce n'est pas terminé ! Après avoir été adapté sur consoles Game Boy et Super Nintendo, Lucky Luke se refait une santé sur Playstation dans un jeu tout en 3D. Débuté en mai 1996, avec un budget de plusieurs millions de francs (la somme reste secrète mais on dit qu'elle équivaut à deux

fois celle d'un budget de jeu sur Super Nintendo), le projet touche maintenant à sa fin. L'environnement 3D et la gestion des caméras auront constitué les difficultés majeures rencontrées par les programmeurs. On sait en effet que l'univers original de "Lucky Luke", la bande dessinée, est en 2D. Pas facile donc de passer à la 3D tout en restant fidèle à l'œuvre de Morris. C'est pourquoi l'action a été privilégiée. Foin de longues chevauchées dans un Far-West en full 3D, le principe du jeu s'apparente plus à un Pandemonium qu'à un Mario 64. Cependant, certains niveaux se démarquent du reste du jeu. Il s'agit de stages spéciaux où l'on fait un bras de fer contre Jolly Jumper, où l'on se mesure à un bûcheron canadien ou on participe à une baston générale dans un saloon. A cette occasion, il faut se défouler sur la manette comme dans Track & Field en appuyant comme un malade sur les boutons. Le jeu

comportera 14 niveaux de tout style, 3 stages bonus et 3 gros boss de fin de niveau. L'univers de Morris a été respecté à la lettre, et l'on s'amusera à reconnaître à quelle bande dessinée appartiennent tel personnage ou tel décor. Un autre jeu dans le jeu... 51 ans et pas une ride, le Lucky !

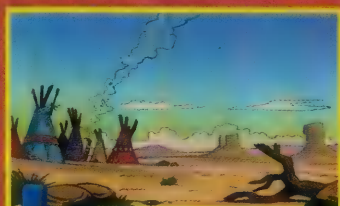
Le saloon est toujours un lieu où l'on s'en met plein la tronche.

## FAIT MAIN

Avant de réaliser sur ordinateur les éléments du décor, ou tout simplement un des personnages du jeu, il y a un gros travail de recherche sur papier. Tout est fait sur des feuilles blanches et au crayon de papier.



Le village indien tel que les concepteurs l'ont créé avant de se lancer dans la programmation.



Voilà maintenant le même village colorisé sur ordinateur et tel que vous le découvrirez dans le jeu. Hibou déplumé a parlé !



L'introduction du jeu est entièrement composée d'images de synthèse. C'est de loin ce qui coûte le plus cher dans un jeu vidéo.



Le premier niveau se passe en ville.



PLAYSTATION

Infogrames

1 joueur

Avril 1998



La course en wagnnets constitue l'un des niveaux les plus réussis du jeu.

## ON N'EST JAMAIS MIEUX SERVI...

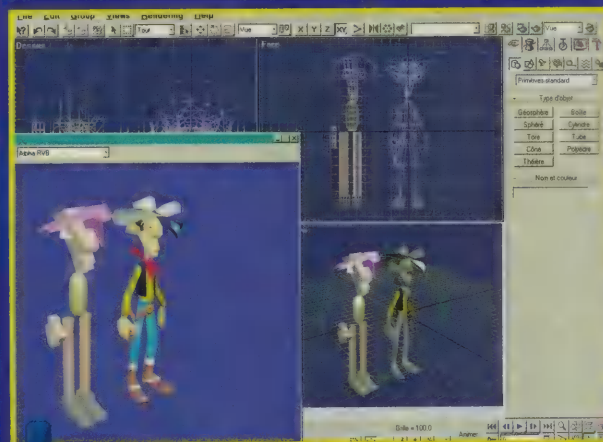
... que par soi-même, c'est bien connu. Pour développer le jeu Lucky Luke, Infogrames a tout d'abord dû réaliser en interne ses propres outils : création d'objets 3D, d'animations et d'applications de texture.



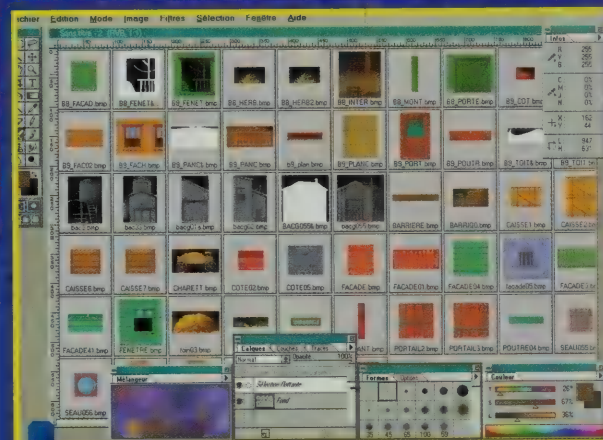
On crée tout d'abord un élément du décor. L'effet de 3D ne se fait pas encore sentir de manière prononcée.



Puis, à l'aide d'un logiciel spécial, on attribue une source de lumière. Tout de suite le décor prend du volume.



Chaque personnage est constitué de polygones assemblés entre eux et recouverts ensuite d'une texture adaptée.



C'est à l'aide de ce logiciel que les programmeurs recouvrent d'une texture les personnages et les décors.

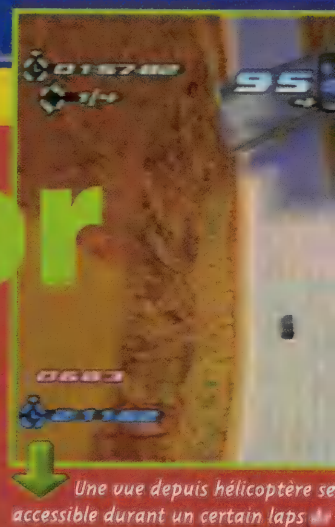


# Need For Speed 3

*Le développement de Need For Speed 3 avance à vitesse grand V, et, depuis le mois dernier, les progrès sont énormes. Une chose est sûre, ce jeu de caisses risque d'être une véritable bombe.*

**A**près une intro à couper le souffle, histoire de vanter les mérites des bolides en présence, Need For Speed 3 vous invite à piloter huit caisses parmi les plus prestigieuses du moment, à savoir une Ferrari Maranello 550, une Lamborghini Countach, une Corvette C5 ou encore l'Ital Design Nazca. Que des belles carrosseries qui vous en mettront plein les mirettes. Bien sûr, le tout est enrobé dans une galerie de photos et des flots de commentaires qui en feront baver plus d'un. On pourra choisir à volonté de conduire la nuit ou le jour, plein phares en semant

les flics, sous la pluie ou par beau temps. Autre chose intéressante : on pourra comparer côte à côte les performances de deux voitures. Dix courses sont prévues pour l'instant, et le "Speed" du titre est parfaitement justifié. Si l'impression de vitesse paraît excellente, c'est tout simplement parce que le jeu est très rapide. Sur les trois vues disponibles, on remarque que celle depuis l'habitacle, avec le volant qui tourne tout seul, a disparu. Elle a laissé place à une vue à la Ridge Racer, une vue de l'arrière de la voiture, et une un peu au-dessus. Tous ces petits détails font de ce troisième volet de Need For Speed un jeu au potentiel certain. Mais encore faut-il qu'il sorte avant Gran Turismo...



Une vue depuis hélicoptère se accessible durant un certain laps.



Les circuits seront truffés raccourcis, il faudra faire ruse pour terminer premier.

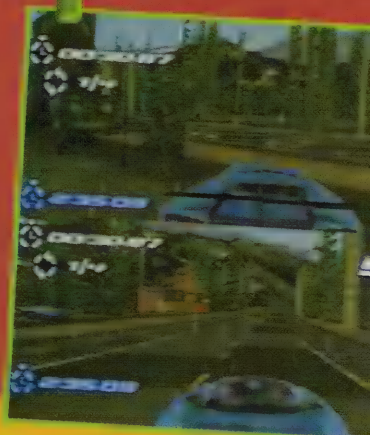


La voiture bouge bien belle depuis cette vue arrière.



Le but des courses est de finir devant l'adversaire. Contrairement aux autres jeux de courses, il n'y aura pas d'autres concurrents.

Un mode à joueurs avec écran splitté horizontalement.



L'intro tue ! La compression est nickel et le duel des bolides sur les routes se finit en comète roulante !

PLAYSTATION

● E.A./Avril



# CONCOURS

# 100 TAMAGOTCHI

# A GAGNER



POUR PARTICIPER  
JOUÉZ EN DIRECT PAR  
TÉLÉPHONE AU  
08.36.68.11.41\*  
JUSQU'AU  
24 MARS 1998.

EXTRAIT DU REGLEMENT : le concours Tamagotchi est un jeu gratuit sans obligation d'achat dont la participation se déroule du 05/02/98 au 24/03/98 minuit. Pour participer, il suffit de répondre à des séries de questions posées sur le 08.36.68.11.41. Pour gagner, les joueurs devront soit figurer parmi les 2 meilleurs scores chaque jour à minuit, soit avoir marqué, le 24/03/98 à minuit, un minimum de 300 points sur une journée afin de participer au tirage au sort qui désignera les 44 autres gagnants. Le règlement est déposé en l'étude de Maître Caill, 2 rue Duphot, 75001 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours Tamagotchi, 150 rue Galliéri, 92514 Boulogne Cedex.

TAMAGOTCHI

TAMAGOTCHI  
Angel

BAN  
DAI

© BANDAI 1996-1997

CONSOLES+



# Burning Rangers

*Kagotani San vous en parlait en exclusivité il y a quelques mois : Burning Rangers, le tout nouveau jeu de la Sonic Team, est pratiquement terminé et son lancement en France devient imminent.*

**L'**équipe de programmation des célèbres Sonic et Nights nous revient avec un nouveau jeu de plates-formes entièrement en 3D. Les Burning Rangers forment une équipe de jeunes pompiers passés maîtres dans l'art d'éteindre les feux. Vous l'aurez compris, votre mission, tout au long du jeu, consistera à sauver des personnes prisonnières des flammes. Si le jeu ne comporte que quatre niveaux, le nombre de sous-niveaux est absolument hallucinant et offre au jeu une durée de vie confortable. Le personnage que vous incarnez en début de partie, au choix un jeune homme ou une jeune femme, possède une armure de protection très efficace contre les flammes. Elle lui permet

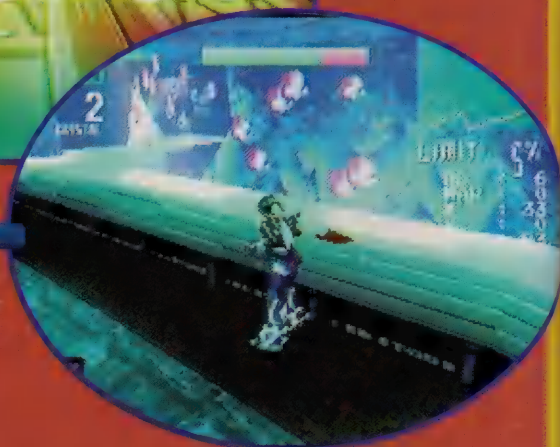
aussi, grâce à deux jets, de voler quelques secondes ! Pratique. Bien évidemment cette protection consomme de l'énergie que vous devez entretenir pour ne pas finir en kebab. Equipé d'une arme spéciale, capable d'éteindre n'importe quel incendie, vous erretez dans les couloirs à la recherche des malheureuses victimes. Les graphismes sont remarquables et, chose inimaginable il y a quelques mois, on recense plein d'effets de transparence ! L'éclairage des salles se fait en temps réel et en fonction des situations : un incendie, une explosion, un tir laser...

Quel réalisme ! Amateurs de sensations sur Saturn, vous allez être servis. Burning Rangers est un jeu sévèrement brûlé !



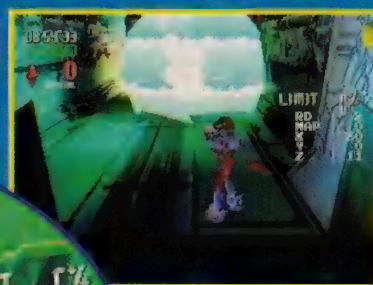
Quand vous approchez d'un mur rouge, c'est qu'un incendie s'est déclenché derrière. Attention au retour des flammes !

À travers les longs tubes de verre, la vie (pas Benoîte) sous-marine apparaît comme par enchantement.



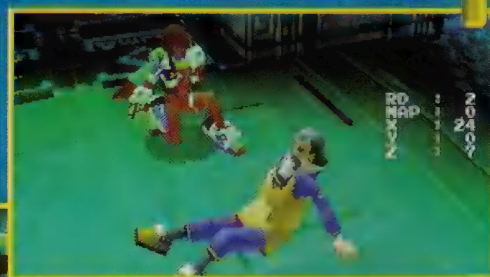
## SOS MEDECINS

Les Burning Rangers forment une équipe de pompiers futuristes. Leur but est d'éteindre tous les incendies rencontrés et de sauver les victimes avant que les flammes ne les emportent. Pas si simple...



Votre arme spéciale lance de grosses boules d'eau capables d'éteindre n'importe quel incendie.

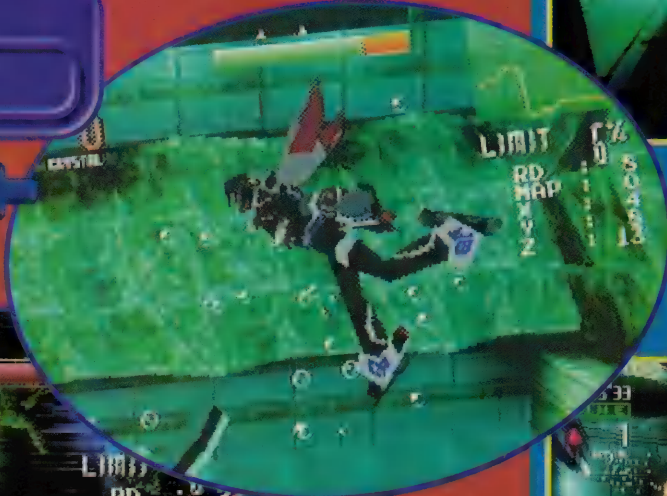
Si vous possédez assez de cristaux (huit au minimum), vous pourrez télétransporter les victimes vers un endroit sûr.



N'approchez pas trop près des incendies, votre armure de protection en prendrait un sacré coup.



Les boss de fin de niveau sont d'une taille impressionnante mais ont tous un point faible à découvrir.



Bien que vous vous déplaciez sous l'eau, les réserves d'air ne manquent pas.

**SATURN**

● Sega/Avril



# Deathtrap Dungeon

Après *Tomb Raider 2* et *Fighting Force*, Eidos travaille activement à *Deathtrap Dungeon*, un jeu inspiré des célèbres "romans dont vous êtes le héros" de Ian Livingstone.

**C**omme la grande majorité des jeux à voir le jour sur Playstation, *Deathtrap Dungeon* est tout en 3D mappée. Le personnage que vous dirigez, un terrible guerrier ou une ravissante jeune femme aux formes avantageuses, est constitué de plusieurs polygones sur lesquels des textures ont été apposées. Il en va de même pour tous les décors et les éléments du jeu. Le but consiste à trouver la sortie des différents niveaux. Pour y parvenir, vous devrez vous creuser les méninges : activer

un interrupteur pour ouvrir une porte plus loin dans le donjon, faire attention aux pièges ou encore éviter les ennemis qui veulent vous trouer la peau. Pour vous faciliter la tâche, des potions de vitalité ou de nouvelles armes peuvent être récupérées. Une vue subjective, comme dans *Tomb Raider 2* ou *Mario 64*, est proposée, mais il est alors impossible de se déplacer. Début de l'aventure, le mois prochain.

Votre armement va rapidement s'étoffer et devenir très spectaculaire.

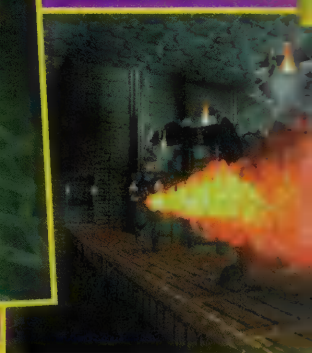
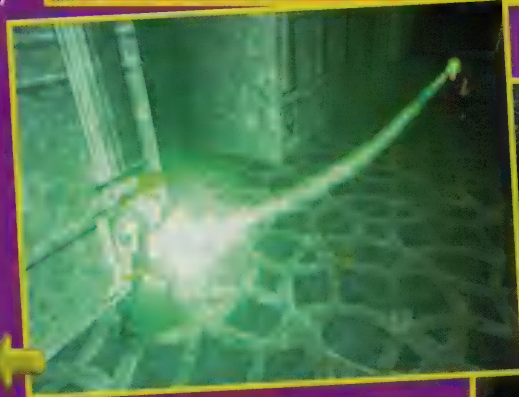
PLAYSTATION

● Eidos/Avril



Les donjons sont truffés de pièges, il convient d'avancer prudemment.

Le lance-flammes est une arme dévastatrice à rayon d'action important.



# Road Rash 3D

La baston à moto sur musique hard a toujours eu un ambassadeur de choix, *Road Rash*. Voici un nouvel épisode, relooké, dont le titre est suivi d'un suffixe révélateur : 3D.



Avec les nouvelles armes, le baston en pleine course sera encore plus réjouissant.



Sur l'autoroute, n'hésitez pas à rouler à contre-sens.

**F**idèle à l'esprit trash des précédents épisodes, ce nouveau *Road Rash* s'annonce encore plus beau que les autres. Plusieurs vues seront disponibles, avec à la clé de nombreux changements de caméra. Avec plus de quinze motos et six nouvelles armes, *Road Rash 3D* respecte la "philosophie virile" qui a fait son succès. À côté des classiques modes Arcade et Time Trial, vous trouverez le mode Grand Jeu, qui vous propose de gagner le plus de

sous possibles, pour vous acheter un plus gros cube ou pour customiser votre bête de course. Voilà qui s'annonce comme un retour en force.



Les chutes seront spectaculaires, avec des motos qui volent, et vous le nez dans les poquetteries.

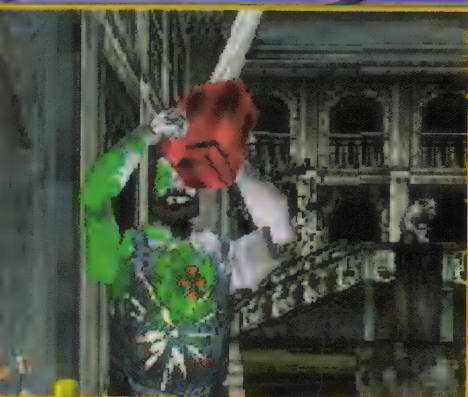
PLAYSTATION

● EA/Avril



Un petit tour au bord de la plage, ça dépayse.





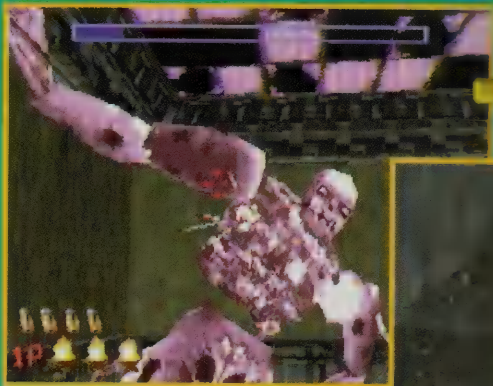
L'Ami a dû abuser de "Massacre à la tronçonneuse". Vous croiserez ce type partout.

# House of the Dead

Ça y est, Sega France a planifié la sortie de son jeu d'arcade mythique : *House of the Dead*. Pour une fois, la sortie française (prévue pour avril) se fera presque en simultané avec la version japonaise (en mars). Préparez les guns et le champagne.

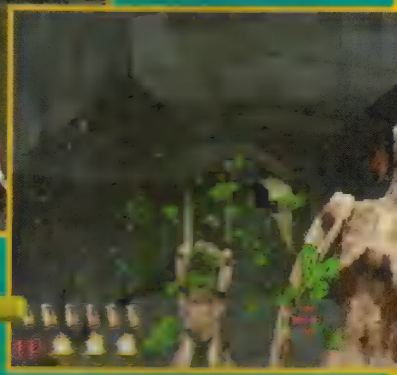
**A**cculé dans un manoir maudit par une horde de morts-vivants sanguinaires, un groupe de scientifiques vous appelle à l'aide. Armé de votre gun (celui de *Virtua Cop 1*, par exemple), et si possible épaulé par un compagnon efficace (le mode 2 joueurs est évidemment de

la partie), vous devrez vous frayer un passage entre les amoncellements de cadavres pour libérer le maximum de matheux. Le jeu compte de très nombreuses bifurcations et des bonus planqués un peu partout. Fin du fin, vous pourrez shooter chacune des parties d'un ennemi afin de découvrir son point faible (la tête ou le cou sont particulièrement sensibles). L'adaptation est très fidèle au jeu d'arcade et vous fera passer des nuits bien cauchemardesques...



L'ultime transformation du premier boss.

On devrait avoir le choix entre cinq couleurs de sang différentes. Miam...



## SATURN

● Sega/Avril



Non, les circuits d'Indy Car ne sont pas toujours ovales. Pour vous en convaincre, regardez le tracé à droite.

# Indy 500

Disponible à l'import depuis belle lurette, *Indy 500* débarquera en version officielle chez Virgin en avril. Le jeu n'a rien perdu de ses attraits, mais sortira au même moment que l'étonnant *Indy Car NewmanHaas* de Psygnosis (voir les News). Le duel va être serré.

**P**lus ouvert et spectaculaire que la F1, l'Indy Car prend peu à peu une place bien à lui dans l'univers des jeux vidéo. On ne va pas refaire tout l'historique, mais on voit de

moins en moins de jeux de F1 et de plus en plus de jeux d'Indy Car (c'est peut-être dû au fait que Psygnosis règne sans partage sur le monde de la F1). Mais revenons à nos moutons. Ce jeu, développé par Tomy, propose deux modes : le Time Trial et l'Indy 500. Vous pourrez choisir votre véhicule parmi cinq caisses et votre circuit parmi trois tracés (dont un ovale...). Logiquement, vous devriez

recupérer de nouvelles bolides et découvrir de nouveaux circuits au fil de votre avancée. Le maniement est très orienté simulation, et l'impression de vitesse est pour le moins décoiffante. Test complet dans notre prochain numéro.

Bien évidemment, vous pourrez faire énormément de réglages avant de vous lancer dans la course... et retourner aux stands s'ils sont foireux.



## PLAYSTATION

● Virgin/Avril




# bateaux

# 40 ans, ça se fête !

## Un numéro anniversaire exceptionnel

### GRAND CONCOURS

### Gagnez ce voilier

 **JEANNEAU** Sun Fast 17

et de nombreux autres lots...



# bateaux

En vente dès le 27 février chez votre marchand de journaux.



# STOCK GAMES

## ACHAT - VENTE - ECHANGE

Vous avez un magasin ou vous voulez concrétiser un projet d'ouverture prochaine ?

STOCK GAMES RECHERCHE DES PARTENAIRES

STOCK GAMES, C'EST :

- 27 MAGASINS EN FRANCE -

- IMPORTANT BUDGET PUBLICITAIRE DEPUIS 5 A

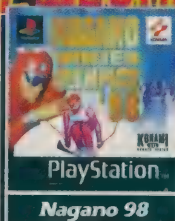
- LEADER SUR LE MARCHE DES JEUX VIDEO

- CENTRALE D'ACHATS PUISSANTE -

Pour plus d'information,  
contacter Sébastien au 01 44 07 04 61



Console Playstation  
+30F de Bon d'achat\*  
**990 Francs**  
Modification Console Multistandard : 50 Francs



TEKKEN 3 (Version Japonaise) 549F  
Reservez dès maintenant tekken 3 et payez le dès sa sortie au prix de 499 Francs au lieu de 549 Francs. Renseignez-vous dans les STOCK GAMES participant à l'opération.

## Playstation

GUNSHIP	149F
HERCULE	249F
ISS PRO	199F
JET RIDER	149F
JURASSIC PARK 2	199F
LEGACY OF KAIN	99F
LOST VICKING 2	249F
MAGIC CARPET	99F
MICKEY WILD ADVENTURE	149F
MDK	249F
MOTORACER	249F
NBA LIVE 97	149F
ODDWORLD	249F
PARAPPA THE RAPPER	199F
PANDEMONIUM 2	249F
RALLY CROSS	199F
RID	149F
RAPID RACER	199F
FORMULA ONE	99F
RETURN FIRE	199F
2KXREME GAMES	199F
SHELL SHOCK	99F
SPACE HULK	149F
STAR GLADIATOR	149F
SOULBLADE	249F
SUIKODEN	149F
STREET FIGHTER ALPHA 2	199F
SPIDER	199F
THE D	149F
TOSHINDEN 2	149F
TEKKEN 2	249F
TOMB RAIDER 2	249F
VANDAL HEARTS	149F
WING OVER	249F
WARHAMMER	149F
WING COMMANDER 4	149F
V RALLY	249F

Pour d'autres titres, nous consulter

### PLAYSTATION Neufs

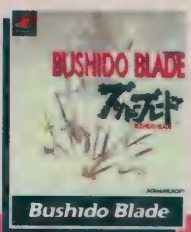
CABLE RGB PLAYSTATION	59F
COOLBOARDERS 2	329F
NBA PRO 98	329F
FIFA 98	329F
NAGANO 98	349F
BUSHIDO BLADE	329F
GEX 3D	329F
BLOODY ROAR	349F
TIME CRISIS + GUN	479F
G POLICE	329F
BUST A MOVE 3	249F
RIVEN	349F
DIE HARD TRILOGY	169F
CRASH BANDICOOT	169F
RESIDENT EVIL (Version US)	499F

### PLAYSTATION Occasions

PLAYSTATION + 1 Jeu au choix à 99F	799F
JOYPAD PSX	69F
ADIDAS POWER SOCCER	99F
AGILE WARRIOR	99F
AIR COMBAT	99F
ALIEN TRILOGY	149F
A TV EVOLUTION	199F
ALONE IN THE DARK	99F
ASSAULT RIGS	99F
BURNING ROAD	149F
CYBERSLED	99F
COLONY WARS	249F
COMMAND AND CONQUER	199F
DESTRUCTION DERBY 2	149F
DIE HARD TRILOGY	149F
EXTREME PINBALL	149F
FIFA SOCCER 96	69F
FADE TO BLACK	99F
FIFA SOCCER 97	99F
FORMULA ONE 97	249F
FIGHTING FORCE	249F
GEX	149F
GOAL STORM	99F

LE PACK PLAYSTATION : 1390 Francs  
Console Playstation  
+ Bloody Roar + Carte Mémoire

Faites modifier votre Playstation !!!  
Pour avoir une Playstation Multistandard pour jeu FR-US-JAP, Pensez STOCK GAMES  
Modification Playstation + le cable RGB  
péritel (meilleure qualité d'image)  
pour 149 Francs !!!  
Pour plus de renseignements,  
nous téléphoner au 01 46 33 07 83



## Megadrive

CONS. MEGADRIVE	179F
JOYPAD D'ORIGINE	39F
SONIC	39F
STREET OF RAGE	49F
AQUATIC GAMES	69F
SPACE HARRIER 2	69F
HANG ON	69F
MONACO GP	69F
TAZ MANIA	69F
SPIDERMAN	69F
COOL SPOT	69F
JAMES POND 2	69F
KID CAMELEON	69F
ALIEN STORM	69F
FIFA SOCCER	69F
NBA JAM	69F
TAZ MANIA	69F
ALISA DRAGON	69F
WORLD CUP ITALIA	69F
DECAP ATTACK	69F
TALESPIN	69F
MORTAL KOMBAT	99F
RISE OF THE ROBOT	99F
TERMINATOR 2	99F
THUNDERFORCE 2	99F
GRANDSLAM TENNIS	99F
QUACKSHOT	99F
SONIC 2	99F
WORLD ILLUSION	99F
MERCUS	99F
CALIFORNIA GAMES	99F
GLOBAL GLADIATORS	99F
ECCOTHE DOLPHIN 2	99F
SHAQ FU	99F
ETERNAL CHAMPION	99F
POWER RANGERS	99F
FLASHBACK	99F
NBA LIVE 95	99F
MEGAGAME 1	149F
MEGA GAMES 2	149F
STREET FIGHTER 2	149F
NBA LIVE 96	149F
SOLEIL	149F

## Super Nintendo

CONS. SUPER NIN	199F
JOYPAD D'ORIGINE	59F
STARWING	59F
STREET FIGHTER 2	59F
BLAZING SKIES	99F
VORTEX	99F
JURASSIC PARK	99F
GHOULS 'N' GHOST	99F
SUPERALISTE	99F
MORTAL KOMBAT	99F
STREET FIGHTER TURBO	99F
STARWARS	99F
PILOTWINGS	99F
ROAD RUNNER	99F
COOL SPOT	99F
ADDAMS FAMILY	99F
NBA JAM	99F
TINY TOON	99F
ANOTHER WORLD	99F
METAL KOMBAT	99F
MAGIC SWORD	99F
TECHNICAL BEEHIVE	99F
PUNCHOUT	99F
AXELAY	99F
GOOF TROOP	99F
KILLER INSTINCT	99F
CASTLEVANIA 4	99F
MORTAL KOMBAT 2	99F
YOUNG MERLIN	99F
POP N' TWIN BEE	99F
EQUINOX	99F
NBA JAM TE	99F
DRAGON	99F
SIM CITY	99F
FZERO	99F
STREET RACER	99F
SUPER METROID	99F
INDIANA JONES	99F
ERIC CANTONA	99F
DONKEY KONG COUNTRY	99F
MR NUTZ	99F
EARTH WORM JIM 2	149F
SYNDICATE	149F
ZELDA	149F
FLASHBACK	149F
LESSCHTROUMPPS	149F
LE ROTLION	149F
MORTAL KOMBAT 3	199F
ILLUSION OF TIME	149F
KAWASAKI	199F
CANNON FODDER	199F
BLACK HAWK	199F
BOOGERMAN	199F
ASTERIX ET OBELIX	199F
SECRET OF MANA	199F
NIGEL MANSSELL	199F
BATMAN AND ROBIN	199F
FI POLE POSITION	249F
ADDAMS FAMILY VALUE	249F
PGA TOUR GOLF 96	249F
SECRET OF EVERMORE	249F
STAR SOCCER DELUXE	249F

## Game Gear

GAME GEAR + COLUMNS	299F
SONIC	69F
SHINOBI	69F
PUTT AND PUTTER	69F
DEVILISH	69F
AERIAL ASSAULT	69F
BATMAN RETURNS	69F
CHUCK ROCK	69F
NINJA GAIDEN	69F
KICK OFF	69F
ECCO LE DOFFIN 2	99F
AXE BATTLER	99F
TERMINATOR	99F
SUPER COLUMNS	99F
PUTT AND PUTTER	99F
BATMAN RETURNS	99F
WIMBLEDON	99F

## Game Boy

GAME BOY POCKET NF	349F
GAME BOY + TETRIS	179F
MARIO LAND	69F
GREMLINS 2	69F
ROBOCOP	69F
DUCKTALES	69F
WORLD CUP	69F
NBA JAM	69F
FORTRESS OF FEAR	99F
DR FRANKEN	99F
MARIO LAND 2	99F
CASTLEVANIA 2	99F
KIRBY DREAM LAND	99F
MEGAMAN 2	99F
BALLOON KID	99F
MYSTIC QUEST	129F
ZELDA	129F



[www.duolnet.com/stockgames](http://www.duolnet.com/stockgames)



## GEX 3D

## RETURN OF THE GECKO

*On vous a déjà beaucoup parlé de ce lézard bavard. Normal...*

*En plus d'être la vedette du CD de démo de notre hors-série actuellement en kiosque, ce jeu marquera les annales de la plate-forme 3D sur Playstation comme aucun jeu jusqu'alors. Voici pourquoi.*

**M**ême s'il est particulièrement beau et long, Croc souffre d'un indéniable manque de souplesse dans la jouabilité. Jersey Devil est froid comme une tombe, et on passe son temps à errer plutôt qu'à s'amuser. En quoi Gex 3D est-il meilleur ? La réponse tient en trois points : il est bien plus jouable ; son univers est une réussite tant par sa variété que par sa réalisation ; et il s'avère très bien construit. En fait, seul Tomb Raider soutient la concurrence à condition de considérer qu'il fait partie de la famille plates-formes 3D. Mais rentrons, si vous le voulez bien, dans le vif du sujet : à savoir,

"Qu'allez-vous trouver dans ce Gex 3D ?". Evidemment, comme le titre ne l'indique que trop : vous allez bouffer de la 3D ! Un système de pilotage des caméras est logiquement proposé. Mais, bizarrement, on ne perçoit que très peu de différences entre les trois vues, et on se contentera sans problème de la première, qui permet (grâce aux boutons de flanc) de faire pivoter l'angle de vue autour du perso. Le résultat (qui n'est rien de moins qu'une première sur Playstation) laisse sans voix, à part dans les pièces exiguës où l'on a tendance à laisser s'exprimer sa rage. Bénéficiant d'un accoutrement différent selon chaque univers traversé, Gex pourra réaliser des sauts normaux ou plus hauts, donner des coups de queue en avançant ou en sautant, et se servir de sa langue pour avaler les insectes retenus dans les téléviseurs. Car, comme vous le savez, Gex et la télé, c'est une grande histoire d'amour. Propulsé dans les réseaux câblés de son petit écran pour anéantir Rez, Gex trouvera des tas de bonus dans les téléviseurs. Mais c'est surtout dans des parodies de films et de séries ▶



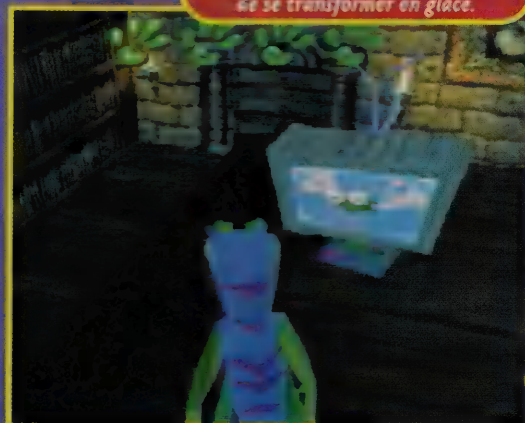
Le bestiaire est bien fourni, et quelques monstres se révèlent extrêmement coriaces...

## AVIS GEOUIXSIF !

La chose qui fâche le plus dans ce nouveau Gex est le manque de Check-point dans certains niveaux. Certes, il faut faire durer le plaisir, mais retaper quinze fois le même niveau a le don de m'horripiler... Mis à part ce détail, ce jeu est une franche réussite. Techniquement, c'est une véritable perle et, ludiquement, c'est une bombe : jouabilité quasiment irréprochable, variété de mise et challenges nombreux. Un bon jeu de plates-formes, bien jouissif (pardon "Geouixsiff") en attendant Rascal...



SPY



Ce bonus permettra à Gex de se transformer en glace.





Un grand classique des trains fantômes américains : les tableaux s'allongent et découvrent la "partie cachée" de l'iceberg.



Bunny Gex sera-t-il le chasseur ou la proie ? Réponse le 26 mars.

## C'EST L'HISTOIRE D'UNE ZAPPETTE...

Pour finir intégralement Gex, vous devrez retrouver toutes les télécommandes rouges et dorées. Les rouges se dégottent en fin de niveau, et comme il peut y avoir trois fins dans un seul niveau, il y aura parfois trois télécommandes rouges à choper (voir photo 1). Celles-ci sont fondamentales, car vous ne pourrez ouvrir un niveau (voir photo 2) ou la grille d'un autre monde, que si vous possédez le nombre de zapettes requis. Pour récupérer les zapettes dorées (qui peuvent aussi servir à ouvrir les grilles entre les mondes), c'est une autre histoire ! Vous pouvez les trouver en réussissant les zones bonus, en battant les boss ou bien en récupérant un grand nombre de bonus dans un niveau (photo 3).



Voici Rez transformé en Godzilla. Évitez son tourbillon et donnez des coups de queue sur l'immeuble.



Quand vous aurez récupéré cette télécommande, un récapitulatif vous indiquera si le niveau comporte d'autres fins.



Il faut que vous ayez réuni sept télécommandes pour pouvoir rentrer dans le niveau par l'écran situé au fond.

Faites au plus vite ramassez toutes les télé, un retour en arrière serait fatal.



Donnez un coup de queue sur la boule bleue pour qu'elle touche les trois frères.

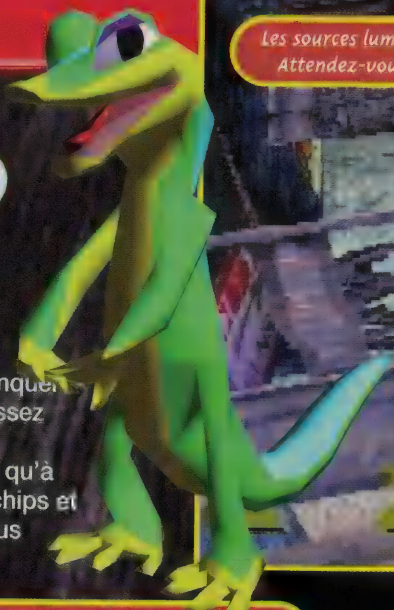


Récupérez un maximum de bonus, votre collecte de zapettes en dépend.



## GEX 3D

### RETURN OF THE GECKO



Les sources lumineuses de ce niveau sont superbes. Attendez-vous à en voir toutes les couleurs.

qu'il évoluera... Eh oui, le jeu compte plus de vingt niveaux différents avec des thématiques bien précises : le monde de l'horreur (astucieusement intitulé Scream), celui de l'espace (The Umpire Strikes Back - l'Arbitre est de retour), ceux de la préhistoire, des réseaux (Rezoworld), de la Chine, ou encore des dessins animés. Les niveaux peuvent posséder plusieurs sorties (au maximum trois), et le système de passage d'un monde à l'autre fonctionne un peu à la manière de Diddy Kong Racing sur N64, puisqu'il vous faudra collecter un nombre précis de télécommandes pour ouvrir les grilles qui donnent accès aux nouveaux niveaux (voir encadré "C'est l'histoire d'une zapette...").

Les boss sont loin de manquer et la difficulté se révèle assez rapidement élevée. Bref, il ne vous reste plus qu'à préparer les paquets de chips et les racks de bière, car vous risquez d'en baver.

"Saturday Night Fever", vu par Crystal. Vous devez sauter sur les bons interrupteurs en vous aidant de la glace.



## AVIS OUI!

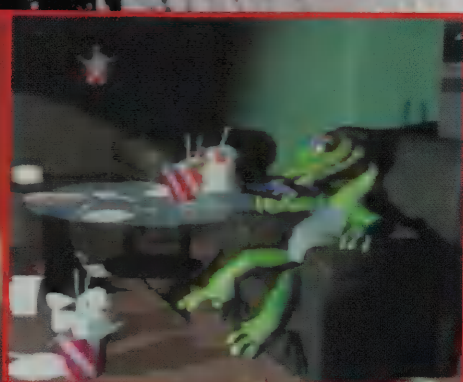
La Playstation dispose enfin d'un nouveau et très bon jeu de plates-formes en 3D. Il était temps ! Dire qu'il aura fallu attendre si longtemps pour s'écarter avec un... lézard ! Graphiquement, le jeu est irréprochable et les effets de lumière très nombreux. La prise en main est rapide et la jouabilité pour une fois excellente dans ce genre de jeu. Le système des caméras, idéal, fait inmanquablement penser à celui de Mario 64. Seul point sombre à l'écran : le manque de Check-point oblige à recommencer le niveau en entier.



NIICO

## NE ZAPPEZ PAS !

Loin de nous l'idée de rentrer dans le lard de Crystal Dynamics, mais il faudrait peut-être éviter de nous prendre pour des demeurés ! Les scénaristes ont repompé intégralement le premier épisode (Gex est contacté par une agence gouvernementale pour détruire Rez qui veut s'emparer des réseaux câblés...), et les graphistes nous ressortent quasiment la même intro... On connaît une foule de scénaristes et de graphistes qui se feraient une joie de bosser pour vous, Messieurs !

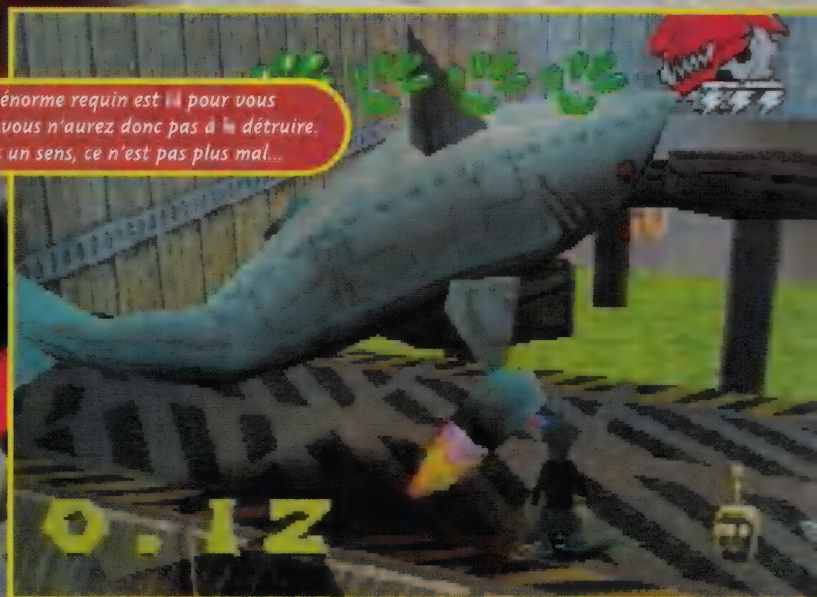




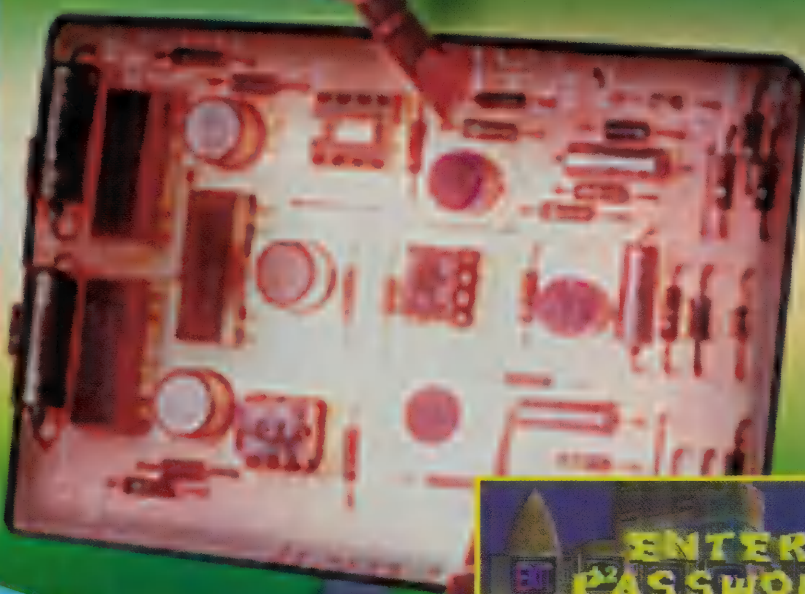


Quand Gex change de costume, son comportement à l'arrêt se modifie. Tout est dans le détail...

Cet énorme requin est là pour vous pousser, vous n'aurez donc pas à le détruire. Dans un sens, ce n'est pas plus mal...



N'allez surtout pas croire que, parce qu'il est passé à la 3D, Gex ne peut plus s'accrocher...



Dans le genre "à rallonge", les mots de passe sont ce qui se fait de mieux...





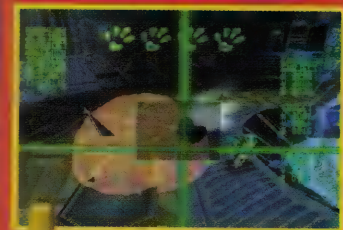
# TEST PLAYSTATION

# GEX 3D

## RETURN OF THE GECKO

### UN SEUL MOT D'ORDRE : RÉSISTEZ À REZ !

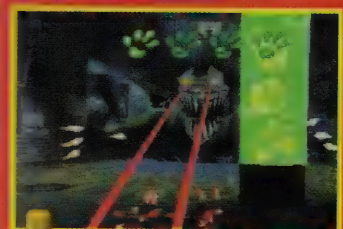
Si vous nous permettez quelques écarts de langage, nous dirons que Rez est bigrement slipu. Ses deux transformations vous donneront du fil à retordre. Voici qui devrait vous aider...



Évitez les projectiles sans toucher le champ électrique.



Une fois qu'il se sera calmé avec ses missiles, Rez vous foncera dessus. Soyez plus malin que lui, placez-vous de manière à ce que l'électricité soit entre lui et vous. Bête comme une poule, il foncera directement dedans.



Ce n'est pas fini ! Lors de cette ultime transformation, sautez par-dessus les bras du vilain, puis placez-vous sur le bloc d'où la lumière verte jaillit. Au moment où il donne un coup de poing, sautez à côté. Répétez ce mouvement trois fois et suite à c'en sera fini.

Dans l'espace, économisez les bonbonnes d'air. Vous en aurez besoin pour ne pas perdre la vie.



Les développeurs se sont bien amusés avec les effets de transparence...

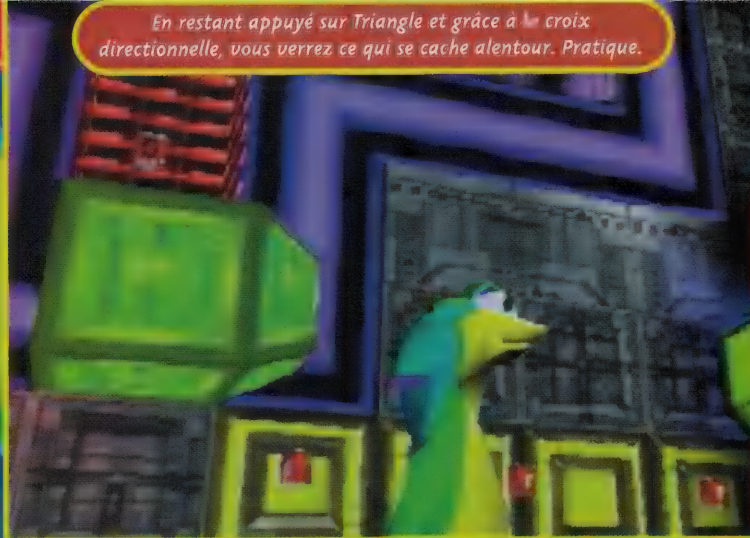


Un des nombreux niveaux minutés. Vous devrez récolter, en un minimum de temps, un maximum de bonus pour récupérer une télécommande.





En restant appuyé sur Triangle et grâce à la croix directionnelle, vous verrez ce qui se cache alentour. Pratique.



Faites vite : il faut récolter soixante-dix bonus en moins d'une minute trente pour déguster la télécommande dorée.

Plutôt que d'avalier sur le champ les insectes cachés dans les télé, vous pouvez laisser tourner autour Gex pour ne les utiliser que plus tard.



La vie est symbolisée par des pattes de lézard. Vous commencez le niveau avec seulement deux empreintes. Pas facile !



ST PLAYSTATION



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : CRYSTAL DYNAMICS
- Editeur : BMG
- Disponibilité : 26 MARS
- Prix : D

- EXPLORATION/PLATES-FORMES 3D
- 1 JOUEUR
- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE À ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : OUI
- Sauvegarde : MEMORY CARD

## PRESENTATION

Options claires, belle introduction en images de synthèse.

88%

## GRAPHISMES

Sources lumineuses bien travaillées. Décors très variés. Une réussite.

92%

## ANIMATION

Presque pas de bugs d'affichage et une bonne gestion des caméras.

94%

## MUSIQUE

Elle colle admirablement aux univers traversés et sait se faire oublier.

89%

## BRUITAGES

Pas toujours appropriés. Certaines répliques restent obscures.

88%

## DUREE DE VIE

Trouver toutes les télécommandes de chaque monde est difficile.

91%

## JOUABILITE

Clean. C'est le premier jeu à tirer parti du pad analogique.

91%

## INTERET

Plus jouable que Croc, plus fun que Jersey Devil, Gex 3D se taille la meilleure place dans l'univers des jeux de plates-formes 3D sur Playstation.

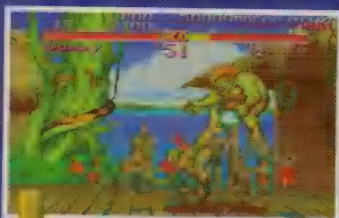
92%



Dans SFA2 Dash, le mode Akuma propose de se mesurer au boss du même nom.

## STREET FIGHTER X 3

Capcom amortit une nouvelle fois sa série fétiche avec trois vieux pots qui contiennent, à peu de chose près, la même soupe. Juste après le Street Fighter en 3D, à l'aube de Street Fighter 3, la boucle est bouclée.



Dans Super Street Fighter, quatre nouveaux persos, T-Hawk, Fei-Long, Dee Jay et Cammy, font leur apparition. Ici, c'est Cammy qui massacre Panda. Euh, non... Blanka.



Dans Super Street Fighter Turbo, la rapidité est paramétrable, et le jeu est beaucoup plus agréable que le précédent. Il fut le premier à inaugurer les jauges de Furie, pour faire des super Combos Finish.



Et voilà le petit nouveau, mais avec ses maigres innovations, il n'y a pas de quoi sauter au plafond.



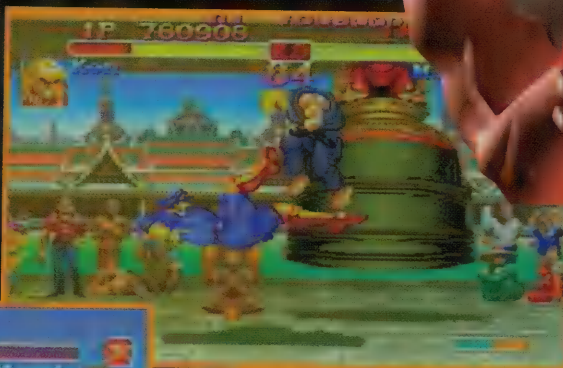
Le Spinning Bird Kick de Chun-Li. Tiens, ça ne vous rappelle pas quelqu'un ?

**Capcom n'a toujours pas fini de nous arroser de son titre légendaire. Après les épisodes à répétition, les Champion Edition et autres Alpha Plus Prime, voilà Street Fighter Collection, qui n'est autre qu'une compilation.**

**C**omme son nom l'indique, Street Fighter Collection regroupe trois Street Fighter dans la même boîte. Sur le premier CD, vous trouverez Super Street Fighter et Super Street Fighter Turbo. SSF est l'épisode qui inaugure les nouveaux persos, Cammy, Dee-Jay, Fei-Long et T-Hawk. La version Turbo inclut un réglage de la vitesse du jeu, mais les Bonus Stages ont disparu. Cette version Turbo a aussi été la première à intégrer les jauges de Furie. Celles-ci se remplissent selon les coups portés. Dès que le mot Super apparaît, une Furie peut être enchaînée. Le deuxième CD contient une nouvelle version : Street Fighter Alpha 2 Dash. Oui, c'est encore un autre jeu sorti au Japon en arcade, spécialement pour répondre à la demande du public nippon. Le jeu est exactement le même que l'Alpha 2, mais avec des tout

petits changements, comme Evil Ryu. Dans cet épisode, les protagonistes sont moins âgés. Le design est plus "comics", et, en plus des nouveaux coups et persos, il y a les trois niveaux de Furie. Impossible de se tromper, ce Street Fighter Collection est une pièce de... collection. Les premiers Street Fighter n'ont pratiquement pas changé d'un poil. Les ralentissements d'origine des deux premiers SF2 ont été conservés, comme, par exemple,

le moment d'inertie qui suit la boule de feu. La maniabilité légendaire est au top, et les coups sortent sans problème. Mais, le gros défaut de cette compilation tient aux temps de chargements interminables pour avoir les écrans de sélection d'origine. Par rapport aux versions précédentes (sur Snes, Megadrive ou PC-Engine), c'est un handicap gênant. Mieux vaut choisir l'option Shortcut pour éviter les écrans intermédiaires.



M. Bison était le dernier boss des deux Super Street Fighter.

### AVIS OUI !

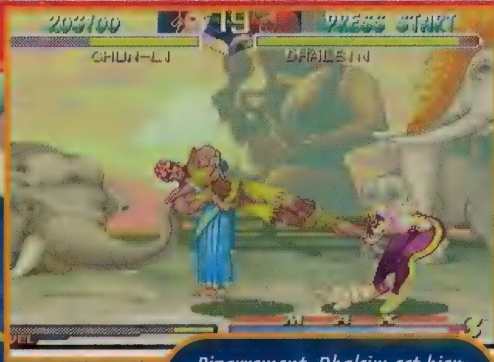
C'est en essayant une grosse larme de nostalgie que j'ai pris le pad pour jouer à cette Collection.

Retrouver le Ken de mon enfance (non, pas celui de Barbie) m'a fait un drôle d'effet... A mon avis, Capcom aurait dû jouer le jeu à fond, et ne pas se contenter de trois épisodes. Pourquoi ne pas sortir tous les vieux SF, du premier à l'Alpha 2, en passant par toutes les versions différentes. Car ici, on n'a droit qu'à un extrait de la saga. Et sur un CD, ne me dites pas que c'est la place qui manque !



GIA





Bizarrement, Dhalsim est bien plus baraqué dans SFA2 Dash que dans les premiers SF.



Le boss Akuma tient bien sûr le rôle du grand méchant.

## BONUS GAMES

Les célèbres Bonus Games des premiers épisodes de Street Fighter avaient disparu. On les a vus réapparaître dans Street Fighter Ex Alpha Plus avec un Cheat Mode. C'est avec plaisir qu'on les retrouve intacts dans Super Street Fighter, mais malheureusement, pas dans les deux autres...



Qui ne se souvient pas de cette voiture à détruire ?



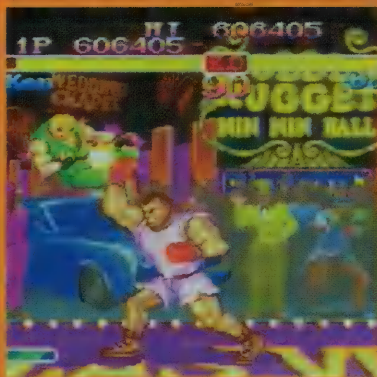
Le bonus des tonneaux n'était pas présent sur la version Snes. Voilà qui consolera les possesseurs de Playstation.

# STREET FIGHTER COLLECTION

VIS OUI !

Je suis un fan de la série des Street Fighter depuis la première version sur Super Nintendo... Toutes adaptations confondues, j'ai usé mon pouce plusieurs centaines d'heures sur des pads aux formes diverses et variées. Oui, les jeux de baston en 2D sont les plus maniables. Oui, Capcom et SNK sont les rois de la baston (avec Noritaka...) ! J'ai donc craqué pour ce "collector", mais je comprends parfaitement que si l'on a déjà la version précédente, on fasse l'impasse.

NDA



Balrog, le boxeur bête et méchant, en pleine action. Même en garde, il peut enlever un bon paquet de vie.

## TEST PLAYSTATION



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : CAPCOM
- Éditeur : VIRGIN
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- BASTON 2D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : EXCELLENT
- Difficulté : VARIABLE
- Niveaux de difficulté : 7
- Continues : INFINIS
- Sauvegarde : OUI

### PRESENTATION

L'intro originale. Quant à celle de SFA2 Dash, elle ne casse pas des briques.

60%

### GRAPHISMES

Difficile de noter les trois jeux ensemble. Les graphismes de SFA2 Dash sont fabuleux.

-%

### ANIMATION

SSF Turbo et SFA2 Dash sont incroyablement rapides.

92%

### MUSIQUE

Les vieux thèmes remasterisés qu'on se remémore avec nostalgie.

89%

### BRUITAGES

"Hadoken", "Yoga Fire", "Ya Ta" ! Toutes les digits qui ont bercé notre enfance.

89%

### DUREE DE VIE

Trois jeux en un, des heures de duels. Ce CD tournera souvent.

90%

### JOUABILITE

"Le" jeu de baston qui a imposé "son" standard.

95%

## INTERET

... et 91% pour les fans. Les adorateurs de seront aux anges, les autres cracheront dans la soupe qu'on nous a déjà resservie.

89%



# RESIDENT EVIL

*L'engouement généré par Resident Evil 2 est pratiquement sans précédent. En une semaine, au Japon et aux States, ce sommet de l'horreur a quasiment réalisé les ventes mondiales du premier volet (soit 3 millions d'exemplaires !). Un succès commercial qui se comprend aisément.*

**N**on, l'aventure n'est pas finie, et pour tout avouer, vous n'avez encore rien vu. Cette fois, l'organisation Umbrella – contre laquelle Chris et Jill ont vainement lutté dans le premier épisode – n'a rien trouvé de mieux que de contaminer accidentellement la ville de Raccoon, transformant tous ses habitants en zombies. Dans la peau de Leon, un jeune policier qui se rend à sa première journée de travail, ou de Claire, en quête de son grand frère Chris, vous allez "pénétrer à nouveau dans un monde d'horreur".

Le jeu se compose de deux CD : celui de Leon et celui de Claire. Pour finir l'aventure, vous devrez terminer les deux CD en les enchaînant. Imaginons par exemple que vous finissiez le CD de Leon. Le staff passé, le jeu vous propose de sauvegarder un nouveau scénario pour Claire. Fier comme un pou et d'un geste sûr, vous insérez le CD de Claire. Et là, c'est la surprise : après une petite heure (ou plus selon votre quotient émotionnel), vous vous rendez compte que "Oui, c'est ça ! voilà le VRAI jeu... le CD de Léon n'était qu'une mise en bouche !". Vous découvrez des lieux et des séquences cinématiques inédites et vous pouvez finir pour de bon l'aventure. On vous propose alors de revenir au CD de Léon

pour chercher les nouveaux costumes, et de refaire le jeu afin d'atteindre un meilleur classement (et pour obtenir des armes et deux persos cachés). C'est tout bonnement démoniaque, et pour gagner les bonus de Claire (nouveau costume et nouvelle arme), vous devez faire l'inverse. On frôle l'overdose ! Maintenant que vous avez saisi le principe d'évolution, tripatouillons un peu la substantifique moelle du soft : entendez les énigmes, ►

## AVIS CHIPOTONS UN PEU...

Mettons de côté les absurdités liées aux croisements des scénarios : une durée de vie moins importante que celle du premier épisode, et la jouabilité qui porte à controverse. Malgré ces os, le jeu reste monstrueusement exceptionnel. En fait, pour vous donner le fond de ma pensée, je dirai que le jeu pêche par sa perfection.

Un tel point de réalisme et une ambiance aussi réussie supportent mal les petites incohérences parfois rencontrées. Mais ce n'est pas grand-chose ; la somme des bonnes choses est telle qu'on y revient sans se lasser.

**SPY**



Même si les loadings sont plus courts que dans le premier épisode, ils n'en demeurent pas moins très nombreux...



## BLOODY HORROR PICTURE SHOW

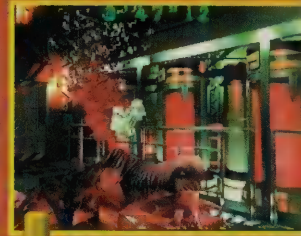
Pourquoi aime-t-on tellement Resident Evil ? Zieutez deux minutes ces quelques photos et vous comprendrez... Le jeu est d'un gore outrancier : on passe son temps à se demander quelles monstruosités nous attendent au prochain tournant. Évidemment, c'est de la violence gratuite, mais il n'y a pas de raison que l'on ressorte plus mauvais de ces sombres couloirs ! On extermine (le mot n'est pas trop fort) des abominations génétiques, des zombies affamés, et non de gentilles mamies qui poussent leurs caddies. Ames sensibles, abstenez-vous quand même...



Il faut toujours que Panda se mette à poil sur les photos pour montrer l'efficacité de son nouveau régime ! Rhabille-toi vieux, y'a des gens qui regardent !



Difficile de savoir si la version ricaine est censurée. Difficile aussi d'imaginer pire... Virgin annonce que la VF (dispo en avril ou mai) ne sera pas censurée.



L'œil averti ne manquera pas de remarquer que les boss rencontrés sont en fait la même monstruosité, sous différentes mutations.

Le lance-flammes est idéal contre ce papillon géant.



Le jeu avec Leon est-il plus facile que celui avec Claire ? Les avis sont partagés, mais Claire est quand même moins résistante et ne commence qu'avec treize balles (contre dix-huit pour Leon).

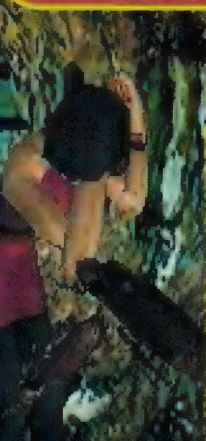


Pour savoir si un ennemi est bien mort, regardez si son cadavre est cerclé de sang. Même abattu, il arrive les zombies continuent à bouger.



Les armes cachées (type lance-roquettes) sont vraiment efficaces.

La grosse innovation du jeu consiste à pouvoir jouer d'autres personnages que ceux de Leon ou Claire. Dans le scénario de Léon, vous pouvez jouer Ada. Dans celui de Claire, la petite Sherry.



Il n'y a que Switch ou Kago pour ne pas comprendre que quand on veut tuer un croco, il faut faire rouler la bonbonne à gaz pour qu'il l'attrape dans sa gueule, et tirer !





# RESIDENT EVIL 2

► les combats et les actions. A ce niveau, nous sommes très proche du premier Resident Evil. Les actions sont similaires (vos persos peuvent courir, prendre des objets, viser avec leur flingue vers le haut, le milieu ou le bas, accéder à leur inventaire...), les combats se règlent à l'identique (je pouaïne et je tireuh !) et les énigmes sont des classiques du genre (vous devez trouver des clefs pour ouvrir des portes et ainsi obtenir de nouveaux objets, qui vont s'emboîter dans des méca-

nismes, d'où de nouveaux objets, etc). Même si les pros peuvent se montrer un peu déçus du manque d'innovation dans les mécanismes de jeu, on pourra toujours leur rétorquer qu'il est maintenant possible de jouer six personnages différents (en comptant les deux cachés), ou bien qu'on trouve des armes nouvelles à foison (arbalète, arme électrique, Gatling...). Et puis le jeu est tellement répugnant et captivant qu'on est tenté de le finir et de le recommencer sans cesse pour découvrir tous ses secrets.



Évitez de rester dans les coins durant les combats contre les boss. Ou munissez-vous d'un bon paquet de vies.



Même si les dialogues sont d'une platitude rare, les cinématiques sont incroyablement réalistes grâce à l'excellente utilisation de la Motion Capture.



Capcom ne fait vraiment pas dans la dentelle ! Sherry assiste à la mort de sa mère en "direct-live". Ça calme !

## Z'AVEZ-DIT INCOHÉRENT ?

"C'est rien, ce n'est qu'un jeu"... Certes, mais quand vous serez au cœur de l'action, vous ne manquerez pas de noter certaines anomalies qui, même si elles ne sont pas bien "graves", irritent les perfectionnistes. A vouloir imbriquer les deux aventures, les développeurs ont fréquemment fait fi de toute logique. Par exemple, le second scénario de Claire (qui s'ouvre quand vous finissez le CD de Leon) oblige la donzelle à repasser par les mêmes salles que Leon. De quel droit y trouve-t-elle des objets (différents ou similaires, posés à la même place que précédemment) alors que Leon les a déjà pris ? Si Capcom avait été logique, Claire n'aurait pu prendre que les objets laissés gracieusement par Leon. Ça aurait été plus difficile à gérer, mais aussi cent fois plus réaliste ! Et puis ce commissariat... Z'avez déjà vu un repère de kissés aussi farfelu ? Le patron qui veut la clef et doit aller chercher le médaillon sous l'agenda de Chris, pour la mettre dans la fontaine du hall... Ce gars-là doit passer de bien longues journées !



Même s'il y a des incohérences, il y a aussi de bonnes idées. Exemple : lorsque vous commencez avec Leon, enregistrez vos empreintes dans l'ordinateur du labo, qui n'ouvre la porte qu'en présence de deux personnes. Quand vous reviendrez avec Claire, vous n'aurez plus qu'à montrer ses empreintes et la porte s'ouvrira... Cette astuce fonctionne dans les deux sens.





## AVIS OUI!

Moi qui n'avais jamais touché au premier épisode, je dois avouer que ce Resident Evil 2 m'a bien plu. S'il est vrai que le jeu est facile, car très linéaire, il est intéressant à plus d'un point : les graphismes sont d'une excellente qualité (les scènes en images de synthèse sont époustouflantes), l'ambiance musicale est angoissante à souhait et les nouveaux scénarios proposés en fin de partie relancent l'intérêt. Mais ce qui est le plus amusant, finalement, c'est d'exploser les zombies à coup de fusil à pompe.

**NIICO**

Le fusil à pompe et le magnum de Leon pourront être "boostés" grâce aux "Parts" de ce genre.



- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **ANGLAIS**
- Textes : **ANGLAIS**

- Développeur : **CAPCOM**
- Editeur : **CAPCOM**
- Disponibilité : **OUI**
- Prix : **E**

- **AVENTURE**
- **1 JOUEUR**
- Contrôle : **MOYEN**
- Difficulté : **INTERMÉDIAIRE**
- Niveaux de difficulté : **2**
- Continues : **-**
- Sauvegarde : **OUI**

## LE PRIX DU DANGER

Il n'y a pas de secret : pour obtenir les récompenses suprêmes du jeu (persos cachés et nouvelles armes avec munitions infinies), vous devez finir les scénarios en Rank A. Ce rang n'est accessible que si vous terminez votre scénario en moins de trois heures, à condition de n'effectuer qu'une ou deux sauvegardes (et encore...), et surtout de n'utiliser que votre flingue de base et votre couteau pour terrasser les ennemis. Pour calculer votre rang, le jeu tient également compte du nombre d'ennemis tués et de dossiers trouvés. Soyez donc sans pitié.

CONGRATULATIONS!!

RANKING B  
CLEAR GAME LEON A  
TOTAL TIME 02:48:15  
NUMBER OF SAVES 03

Si vous finissez l'aventure (soit les deux CD) en Rank B, vous n'obtiendrez qu'une seule arme cachée au lieu de deux...



Pour avoir les nouveaux habits de vos persos, finissez le Rank A. En finissant les deux scénarios (Leon puis Claire, ou Claire puis Leon), un petit challenge vous sera proposé, qui vous mènera aux nouvelles tenues.



Si vous finissez le premier scénario de Leon en Rank A, Claire aura accès au lance-roquettes dès le début de son scénario (planqué dans un coffre). Pour avoir la sulfateuse et la mitrailleuse, vous devrez finir le second scénario de Claire en Rank A également.

The 4<sup>th</sup> Survivor

GAME START  
EXIT

Ce personnage caché n'est accessible qu'en finissant le second scénario en Rank A. Le scénario de ce perso est hyper bourrin.



Voici la grosse énigme du jeu. Comment récupérer ce To-Fu sans codes Action Replay ? Les paris sont ouverts...

## PRESENTATION

Capcom impose l'histoire à grand renfort de cinématiques. Mais que de loadings...

## GRAPHISMES

Bestiaire diabolique et décors peaufinés à l'extrême. Quelle claque !

## ANIMATION

La Motion Capture fait mouche, vos persos se déplacent selon leur état de santé.

## MUSIQUE

Les thèmes ne sont pas très variés mais l'ambiance est lugubre à souhait.

## BRUITAGES

Le doublage des dialogues est convaincant et les bruitages annexes très réussis.

## DUREE DE VIE

Potagère. Ce volet est plus simple que le premier.

## JOUABILITE

Bonne mais elle aurait pu être encore meilleure.

## INTERET

Resident Evil 2 est un monument de l'horreur qui marquera à jamais l'histoire de la Playstation. Une aventure dantesque !

95%



# FIGHTERS DESTINY

*Le mois dernier, on a eu droit à Dual Heroes et Hiryu No Ken Twin, pas vraiment convaincants. A croire qu'une malédiction s'est abattue sur la N64. C'est au tour de Fighters Destiny (Fighting Cup au Japon), de tenter de relever la sauce.*

**F**ruit de la collaboration entre Ocean et Imagineer/Genki, Fighters Destiny est plutôt bien, mais on attendait mieux, vu les capacités supposées de la machine. A la manière d'un Virtua Fighter, quatre boutons sont utilisés : un pour l'attaque haute, un pour l'attaque basse, un pour la garde, et le dernier pour provoquer l'adversaire. Le reste se fait avec des Combos et combinaisons de touches. Il y a neuf persos au départ, et quatre cachés. Les victoires se comptent aux points, et non plus en rounds. Par exemple, un KO infligé à l'adversaire vaut trois points, alors que les "Special", qui tuent en un coup, en valent quatre. Le but est

d'atteindre les sept points de la victoire. Les chopes et contre-chopes prennent une dimension fondamentale, comme en catch. Pour choper, il suffit en général d'appuyer sur A+B, pour contrer, d'employer au bon moment les mêmes boutons. Ballets aériens assurés. Mais ces pas de danse s'exécutent très près des limites du minuscule ring. Heureusement, on peut s'accrocher aux rebords, et entraîner son adversaire. Des modes assez sympas allongent la durée de vie. Le Master Challenge propose de gagner des coups spéciaux supplémentaires en affrontant le Maître et le Joker. Le perso créé peut être sauvegardé dans le Memory Pack. Le mode le plus drôle reste le Rodéo où le but est de tenir le plus longtemps possible face à une vache (non non, ce n'est pas Earthworm Jim...). Dernière surprise, le jeu est compatible avec le Kit Vibration. Chouette !



*Ce boss de fin est coriace, mais une récompense vous attend en cas de victoire.*



*Le saute-mouton permet de passer dans le dos de l'adversaire.*



*Hong-Kong, la nuit, nous offre un des plus jolis décors.*

## AVIS OUI, MAIS...

Sortira-t-il un jour un "bon" jeu de baston sur N64 ? Sûrement, mais quand ? En attendant, on a droit à Fighters Destiny. Bien au-dessus de Hiryu No Ken Twin et de Dual Heroes, il fourmille de bonnes idées. Les techniques de combat ressemblent beaucoup à celles du catch, ce qui apporte un nouvel aspect au genre. Mais, en valeur absolue, c'est un titre assez moyen. Néanmoins, il comblera les affamés de baston possédant une N64 et pas autre chose... Moi, j'attends toujours que Capcom ponde un chef-d'œuvre.

**GIA**



## VIS OUI, MAIS...

Fighters Destiny n'est pas un jeu de baston classique, à l'instar de Bushido Blade, puisqu'on gagne aux points en plaçant certaines prises. Le seul intérêt des échanges de coups est d'avoir à trouver le meilleur moment pour placer une attaque décisive. Le genre est très original, mais un peu déroutant, et la réalisation honnête, même si l'on attendait mieux sur une N64... Si je vous disais que ce jeu est le meilleur du genre sur la bécane, cela ne signifierait grand-chose, mais je peux au moins vous dire qu'un grand pas a été franchi.

ANDA

Les chopes sont assez spectaculaires, et donnent un aspect très "catch" au jeu.



Finir l'adversaire par un "Spécial" rapporte quatre points.

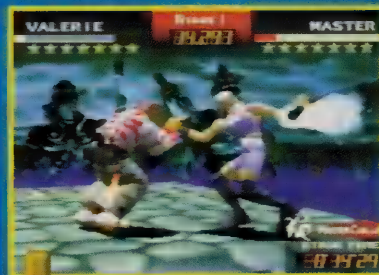


## LES MODES

Une des grandes richesses de Fighters Destiny est son nombre de modes intéressants, en plus du mode Arcade simple. En voici un échantillon. De plus, certains persos cachés ne sont accessibles qu'en relevant les défis proposés.



Le mode Training est assez bien pensé, vous vous essayez aux différents coups contre Robert le Robot.



Dans le mode Master Challenge, vous affronterez le Maître qui vous enseignera de nouveaux coups spéciaux. Mais, si vous perdez contre le Joker, c'est tout votre savoir qui s'envole.



Pour gagner contre cette vache, il faudra rester sur le ring plus d'une minute. Ça a l'air facile, mais cette vache folle ne rit pas.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : IMAGINEER
- Editeur : OCEAN
- Disponibilité : OUI
- Prix : F

- BASTON
- 1-2 JOUEURS SIMULTANEMENT
- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : VARIABLE
- Niveaux de difficulté : 4
- Continues : INFINIS
- Sauvegarde : OUI

## PRESENTATION

Le logo est laid, et les écrans de présentation pas terribles.

## GRAPHISMES

Arrière-plan flou. Les sprites ont été "polygonés" pour privilégier l'animation.

## ANIMATION

Aucun ralentissement, mais il faut s'adapter au rythme des coups.

## MUSIQUE

Répétitive, on l'oublie vite.

## BRUITAGES

Le commentateur est horripilant avec ses réflexions à six sous.

## DUREE DE VIE

Plein d'options pour varier les plaisirs, comme le Rodeo ou le Master Challenge.

## JOUABILITE

Il faut d'abord apprendre les coups de chaque perso.

## INTERET

Avec ses idées novatrices, Fighters Destiny relève le niveau de la baston sur N64. On approche enfin du jeu moyen. Bonne nouvelle.

85%





*Quelques mois avant la sortie de l'illustre Zelda sur Nintendo 64, voici son clone sur Playstation traduit en américain. Alundra tout en anglais, ça se savoure...*

**S**orti il y a quelques mois au Japon, Alundra avait attiré l'attention des fans de RPG par sa ressemblance manifeste avec Zelda. Décors en 2D, combats en temps réel sans interruptions (comme un bon action-RPG), construction des donjons, etc. Bref, il avait tout pour séduire. Graphiquement, le héros ressemble à celui du vieux Landstalker. Les décors sont fins, mais les couleurs manquent d'éclat et restent dans des tons assez ternes.

L'aventure commence sur un bateau, où vous êtes engagé comme matelot. Après un naufrage catastrophique, vous atterrissez dans un village cossu, nommé Inoa. C'est alors que vous vous découvrez des talents cachés, comme le pouvoir d'entrer dans les rêves et, ainsi, de sauver les gens des cauchemars qui peuvent se révéler mortels. Donc, à côté des donjons classiques, il y a également les rêves des pauvres villageois à neutraliser. Le but de votre quête est de récolter tous les oiseaux dorés dispersés à travers le jeu. A la fin, une récompense vous attend. Dès le début de partie, on peut accéder à beaucoup d'endroits. Une autre particularité déroutera les habitués : il n'y a pas de points d'expérience, ni de niveaux pour les capacités du personnage. Seuls les losanges en haut de l'écran indiquent l'état du héros, comme les cœurs dans Zelda, alors que les diamants

indiquent votre niveau de magie. Tout se joue avec les rares équipements récupérés tout au long du jeu. La difficulté de l'aventure vient aussi de sa liberté. Heureusement, pour vous guider, une diseuse de bonne aventure tient boutique au village. Tout a été orchestré pour que les blocages soient les moins nombreux possibles. Certaines énigmes sont assez vicieuses, et font autant appel à la dextérité qu'à l'observation. La réussite se situe donc dans la persévérance. La traduction est propre, et on ne remarque aucune gaffe flagrante. Bref, Alundra en américain est un must, tant pour les fans que pour ceux qui voudraient débiter dans le genre.



*Dans l'intro, des scènes de dessins animés ont été ajoutées par rapport à la version japonaise.*

## AVIS OUI !

Alundra en américain, c'est un rêve qui se réalise. On peut enfin comprendre toutes les subtilités du scénario. Moi qui adore les Zelda (et je ne suis pas la seule), j'ai été conquise par ce jeu unique

sur Playstation. Je lui reprocherai juste ses couleurs trop fades, et, surtout, la difficulté de certains passages : on sait ce qu'il faut faire, mais la tâche est tellement laborieuse qu'on est souvent tenté d'abandonner. Enfin, ce n'est qu'un détail pour les fous de RPG que vous êtes.



GIA



*Pour atteindre l'étage supérieur, il fallait placer ces deux boulets tournant autour d'un piquet, exactement à ces endroits.*



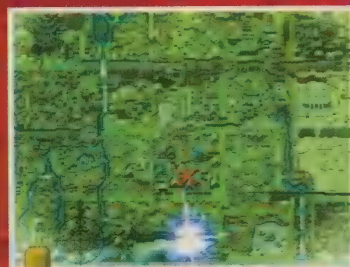
Pour aller dans l'eau, il faut les bottes de nage. Avec cet objet miraculeux, vous pourrez trouver des trésors inaccessibles auparavant.

## DIS-MOI, BOULE DE CRISTAL...

En cas de blocage sévère, allez voir cette vieille diseuse de bonne aventure dans le village. Son échoppe est reconnaissable grâce à sa tente avec des étoiles. Donnez-lui quinze giles (la monnaie du jeu), et elle vous fournira un indice sur ce qu'il faut faire. Offrez-lui en quinze autres, et elle vous indiquera l'endroit sur une carte. En prime, elle vous régénérera aussi en magie et en points de vie.



Repérez cette maison dans le village. C'est là qu'habite la diseuse de bonne aventure.



La croix indique votre situation. La partie lumineuse montre où il faut se rendre.

Pour vous abriter des claques de ce boss, allez en haut à droite pour trouver un morceau de terre ferme.

Pour passer le niveau, il faut mettre un pilier exactement sur le bouton jaune. Mais, ces piliers ne s'arrêtent que contre un obstacle...

Dans l'ordre, allez voir Saint White (le troisième à partir de la gauche), Saint Blue (le deuxième), Saint Red (le quatrième), Saint Green (le premier) et, enfin, Saint Brown (le cinquième).

## AVIS ALOUINDRA !

Mon avis sur Alundra se résume en cinq mots : vraiment bien mais trop dur. Mieux vaut être expérimenté ou tenace pour se lancer dans l'aventure, car vous en baverez.

A quoi cela tient-il ? Principalement à la perspective foireuse, mais aussi au machiavélisme des développeurs. Chaque salle est un casse-tête qui peut être aussi démoralisant qu'hyper jubilatoire. Cela dit, Working Design a fait un excellent boulot sur la traduction, les musiques sont envoûtantes, mais oubliez les substances prohibées, car vous aurez besoin de toute votre concentration.

SPY



- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **ANGLAIS**
- Textes : **ANGLAIS**

- Développeur : **MATRIX**
- Éditeur : **WORKING DESIGN**
- Disponibilité : **OUI**
- Prix : **E**

- ACTION-RPG
- 1 JOUEUR
- Contrôle : **BON**
- Difficulté : **VARIABLE**
- Niveaux de difficulté : **-**
- Continues : **-**
- Sauvegarde : **OUI**

## PRESENTATION

Des scènes d'animés de très bon goût. Ce qui rend l'intro très sympa.

88%

## GRAPHISMES

Les décors sont fins, mais les couleurs sont sombres et jaunâtres.

85%

## ANIMATION

Difficile de rater l'animation d'un RPG en 2D. Temps de chargement honorables.

90%

## MUSIQUE

Certains thèmes font penser aux grands classiques de Square. Un bon point.

90%

## BRUITAGES

Le minimum syndical. Pas de quoi s'extasier, surtout pendant les combats.

84%

## DUREE DE VIE

Pas très longue pour un RPG, mais certains passages sont galères.

86%

## JOUABILITE

Tout en anglais, et façon Zelda. Interface agréable, mais les énigmes sont tordues.

90%

## INTERET

Le premier action-RPG de la Playstation en anglais, ça se fête ! C'est pompé sur Zelda et Landstalker, mais quand c'est bon, on ne résiste pas.

90%



# AZEL

## PANZER DRAGON RPG



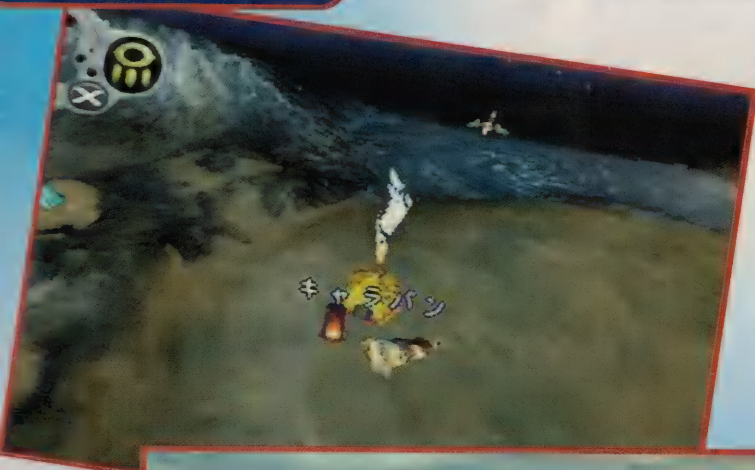
**Voici enfin le tant attendu Azel, alias Panzer Dragoon RPG. Le voile est donc levé sur ce nouvel épisode d'une des sagas les plus appréciées de la Saturn. Vous n'allez pas être déçu du voyage, car Sega a fait très fort !**

**T**out d'abord, quand on ouvre la grosse boîte du jeu, on trouve quatre CD. Après avoir regardé l'introduction, on comprend vite pourquoi. Non seulement les scènes cinématiques en images de synthèse sont superbes, mais en plus elles sont très longues ! Le jeu est divisé en deux phases. Dans la première, vous dirigez votre héros. Dans une vue à la Tomb Raider, vous vous baladez dans des villages ou des endroits en 3D. La qualité des graphismes

lors de ces passages ne manque pas d'impressionner. Il n'y a quasiment aucun bug d'affichage (du jamais vu !). Certes l'animation ralentit un peu parfois, mais c'est plus beau que... Tomb Raider 2 (c'est du moins l'opinion du Panda qui s'y connaît en mocheté). Dans cette phase, le principe reste classique : il faut discuter et surtout acheter des potions de soins. Dans l'autre partie du jeu, vous chevaucherez votre dragon, là aussi dans un univers en 3D. Grâce à un bouton, votre monture bat des ailes, ce qui lui permet d'avancer. Vous devrez résoudre quelques énigmes pour avancer. Fort heureusement, le système pour actionner des objets, emprunté aux jeux d'aventure graphiques, est très simple. Lorsque vous cliquez, le jeu détecte automatiquement s'il y a quelque chose d'utilisable près de l'icône. Ce qui compense

l'absence de souris pour ce genre de recherche. De même, le viseur indique si vous êtes loin de l'objet ou assez près pour en tirer des informations suffisantes. Comme dans tout RPG qui se respecte, nombre de monstres vont tenter de vous éliminer. Les combats se déroulent un peu comme dans un Panzer Dragoon classique et sont donc très arcade. A noter que vous disposez de points de magie pour utiliser les caractéristiques spéciales de votre monture. Comme dans la partie action, vous possédez deux armes, une mitrailleuse et une autre à lock automatique. Chose inhabituelle, vous pouvez régler les performances techniques de votre dragon : force, défense, vitesse, agilité... Le jeu n'a rien perdu de sa beauté, et les ennemis sont superbes avec une fois de plus des boss gigantesques.

La carte des endroits accessibles.



Les villages sont superbes.



### AVIS OUI !

Incontestablement, la réalisation technique de ce jeu en bouche un coin. Il n'y a pas à dire, quand elle s'en donne les moyens, la Saturn cartonne dans le domaine de la 3D ! Les graphismes sont époustouffants et les scènes cinématiques à

tomber par terre. Bref, c'est du très gros calibre. Le jeu est assez déroutant, car ce n'est pas un RPG dans l'univers de Panzer Dragoon, mais plutôt un Panzer Dragoon à la sauce RPG. Après Grandia, voilà encore un grand jeu sur Saturn.



**PANDA**

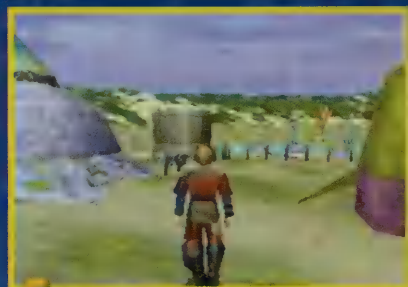


Le dragon est très maniable.



## BIENVENUE AU VILLAGE

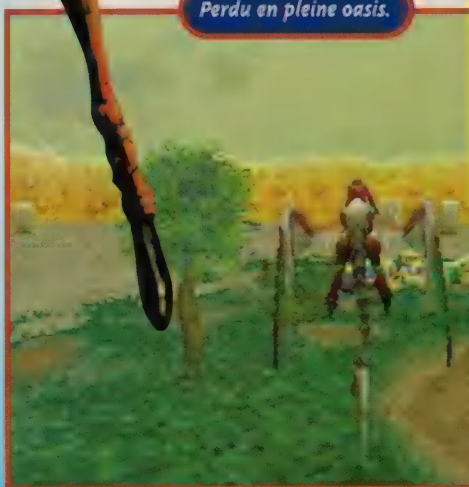
Les villages sont superbes, mais en 3D. Ce qui implique qu'il est très difficile de s'y retrouver. Fort heureusement, ils ne sont pas trop grands, et les énigmes sont assez simples par rapport à la plupart des RPG.



C'est beau et en plus, ça bouge bien !



Perdu en pleine oasis.



Le viseur est très maniable.

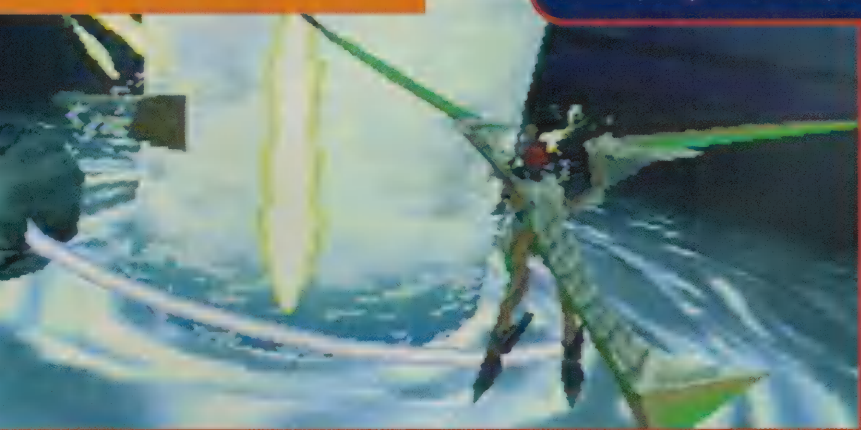
## DRAGON

Tout comme vous, votre belle et puissante monture gagne de l'expérience à chaque combat. De temps en temps, elle mutera, évoluant en taille et en puissance, comme dans le jeu d'action !



Le dragon à sa première évolution.

Certains passages sont très impressionnants.





## DIGNE DU GRAND ÉCRAN !

Les scènes cinématiques sont tout simplement fantastiques, et il y en a des tas. La qualité de la compression est impressionnante... mais c'est sans doute la réalisation, au sens artistique du terme, qui est la plus stupéfiante. On est vraiment proche d'un film !



Une jauge se remplit pour vous laisser agir comme dans FF VII.

## AVIS OUI !

L'un des titres qui m'ont fait acheter une Saturn, un jeu qui baigne dans une ambiance fantastique unique. Alors que tout le monde attendait un troisième épisode, Sega nous a pondé un RPG extraordinaire. On peut aller partout avec son dragon. La 3D et les décors en mode Aventure sont exceptionnels, la Saturn crache ses tripes et atteint presque la perfection avec les nombreuses scènes cinématiques. Avec ça, les quatre CD sont largement justifiés.

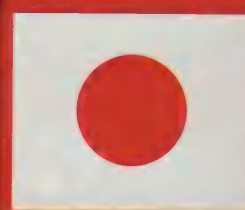
GIA

## BOSS

Les boss sont vraiment gigantesques, avec un design toujours fidèle à l'esprit du jeu. Chacun possède un point faible très sensible. Il faut le trouver et viser juste. Enfin, un peu de tactique ne peut pas faire de mal.



Le boss qui clôt le premier CD.



- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **JAPONAIS**
- Textes : **JAPONAIS**

- Développeur : **SEGA**
- Editeur : **SEGA**
- Disponibilité : **OUI**
- Prix : **D**

- **RPG**
- **1 JOUEUR**
- Contrôle : **BON**
- Difficulté : **MOYENNE**
- Niveaux de difficulté : **-**
- Continues : **-**
- Sauvegarde : **OUI**

## PRESENTATION

Grandiose. Une intro en images de synthèse à couper le souffle !

98%

## GRAPHISMES

La 3D est vraiment superbe, à la fois propre et nette.

95%

## ANIMATION

Fluide et impressionnante, bien qu'un poil lente.

90%

## MUSIQUE

L'ambiance musicale est excellente.

94%

## BRUITAGES

Une bonne qualité d'échantillonnage, assez classique.

87%

## DUREE DE VIE

Le jeu est long, mais ce sont les scènes cinématiques qui justifient les 4 CD.

91%

## JOUABILITE

Le jeu n'est pas très dur, mais son originalité déroute un peu.

85%

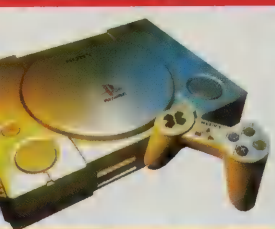
## INTERET

Vous avez aimé la saga des Panzer Dragoon ? Le RPG est un genre que vous adorez ? Eh bien, vous allez vous délecter avec ce jeu !

94%



VIDÉOCAZ GAMES  
ACHÈTE, VEND ET ÉCHANGE  
DES JEUX VIDÉO,



VIDÉOCAZ GAMES  
DES PRIX, DES SERVICES,  
DES CONSEILS ...



# VIDÉOCAZ GAMES

## LE MEILLEUR AMI DU JOUEUR

**SUPER  
PRIX**

### ST NAZAIRE

14, rue de la République  
Tél. : 02 40 22 70 70

### LA ROCHE/YON

1, rue des Halles  
Tél. : 02 99 71 23 36

### CHATEAUBRIAND

1, rue Aristide Briand  
Tél. : 02 40 81 82 21

### PONTIVY

1, rue du tribunal  
Tél. : 02 97 25 52 72

### EDGE SCARCE'S 2



### TOMB RAIDER II



### GOLDENEYE 007



### FIFA 98



### DIDDY KONG RACING



### FINAL FANTASY VII



LES JOUEURS D'ABORD ! LE FUN EN PLUS ...



### PARIS

76, Bd batignolles 75017  
Tél. : 01 42 93 02 93

**VPC TOP PRIX**  
01 42 93 02 93

**VOUS AVEZ UN PROJET ?**  
**CONTACTEZ NOUS, NOUS POUVONS VOUS AIDER.**  
**TEL. : 01 42 93 02 93 - FAX : 01 42 93 01 98**







Au fil des mois, les jeux sur Playstation deviennent de plus en plus spectaculaires. One n'échappe pas à la règle et propose de magnifiques graphismes animés d'effets visuels impressionnants.

**L'**action débute dans un futur proche. Les robots gouvernent le monde, et Bill Gates n'est toujours pas président des États-Unis. Dans ce chaos industriel, la réflexion et les sentiments ont laissé place à la rage et à la soif de destruction. John Cain, dernier représentant de l'espèce humaine, est là pour nous le prouver. A l'instar de Cobra, célèbre personnage de manga cher au Panda, et de Steve Austin, très apprécié de Switch, John dispose d'un bras artificiel qui lui apporte de nombreux pouvoirs. Cette prothèse lui permet, par exemple, de tirer sur tout ce qui bouge, de lancer des missiles à tête chercheuse ou encore de cracher des flammes. Vive le progrès ! L'ensemble du jeu est en 3D mappée : les éléments des



Des engins mécaniques sont parfois parachutés et vous tombent dessus à l'improviste. Pas cool !

décors et les personnages sont constitués de polygones sur lesquels des textures ont été apposées. Le résultat est très réaliste. Bien que le jeu soit en 3D, il est impossible de changer de vue comme dans Mario 64 (Nintendo 64) ou Gex 3D (Playstation), et c'est bien dommage. En effet, certaines situations deviennent un peu confuses du fait du mauvais placement de quelques caméras. En fait, le système de jeu se rapproche plus de Crash Bandicoot : le joueur est cantonné dans un couloir et ses actions se limitent à avancer, reculer, sauter ou tirer. Il peut aussi se déplacer légèrement vers la gauche ou vers la droite. Les caméras bougent ►



Le premier boss s'élimine en faisant tomber le toit du bâtiment sur lui. Pour cela, détruisez les montants disposés autour de la salle.

Dans le dernier niveau, il faut parfois éliminer tous les ennemis à l'écran pour ouvrir certaines portes et continuer ainsi son chemin.

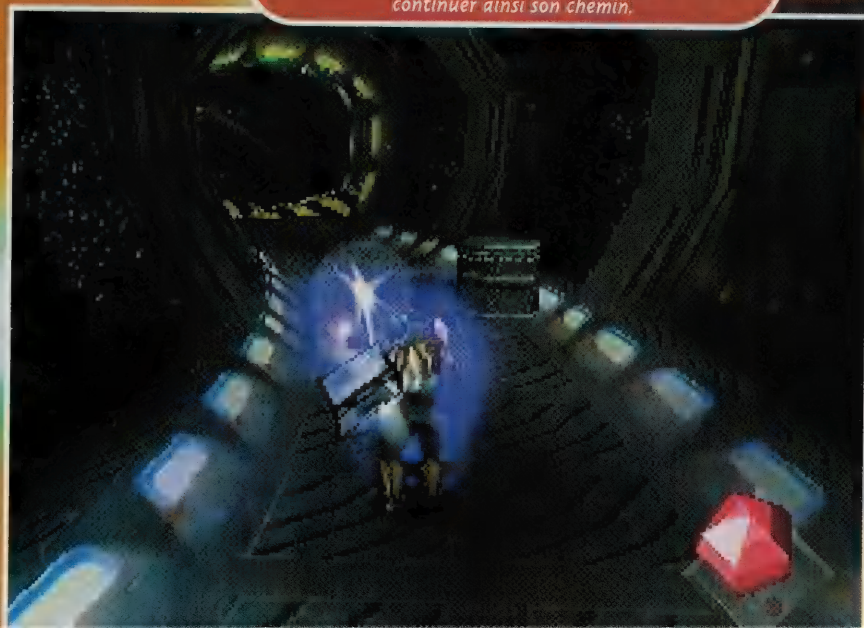
## AVIS OUI !

One est le genre de jeu que j'apprécie : à mi-chemin entre Doom-like et shoot'em-up. La réflexion cède la place à l'action bête et méchante, mais peu importe, le plaisir de



jouer est bien présent. Epaulé par des graphismes magnifiques et des effets visuels vraiment impressionnants, One se place parmi les meilleurs jeux du genre sur Playstation. Son seul défaut réside dans le nombre restreint de niveaux, seulement 6. Certes, certains sont très difficiles, mais on aurait aimé que le jeu dure plus longtemps.

NIICO







La bataille du rail fait rage. Ne vous laissez pas surprendre par une tourelle située sur un tramway.

## LE FEU, ÇA BRÛLE

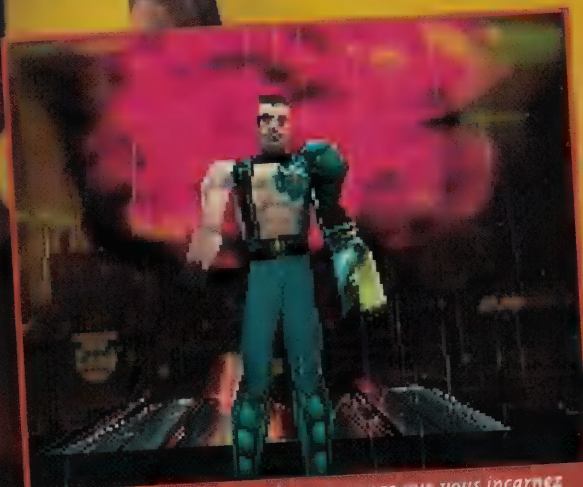
Rassurez-vous, cela n'a rien à voir avec la chanson des kékés de M6, Charlie et Lulu. Ouf ! En fait, dans le jeu, le personnage que vous dirigez peut récupérer de nouvelles armes en plus de son laser : il s'agit d'un lance-flammes, d'un bazooka et d'un lance-missiles. Les effets sont dévastateurs, jugez par vous-même sur cet exemple, le lance-flammes.



Dans le niveau du canyon, les ennemis descendent la falaise en rappel. Sortez votre lance-flammes !



Vous ne leur laissez pas le temps de réagir ni même de vous tirer dessus. Les corps s'enflamment partout autour de vous.



John Cain, le personnage que vous incarnez durant toute la partie, a un petit air de Duke Nukem, vous ne trouvez pas ?

Vos adversaires disposent parfois d'armes bien plus impressionnantes que la vôtre... la preuve !



Après quelques secondes, il ne reste plus rien de vos ennemis... ils sont poussière, et redeviendras poussière.





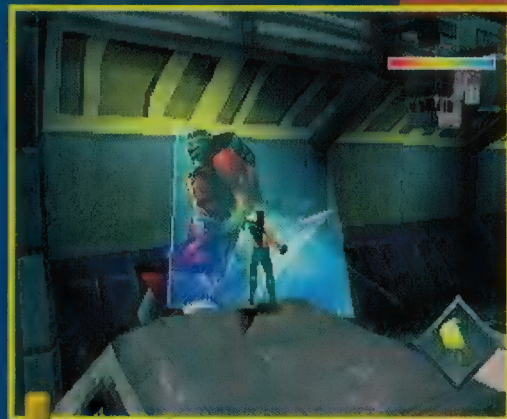
► automatiquement pour tenter d'offrir la vue la plus efficace et pour apprécier au mieux l'action. Cependant, comme je vous le disais, les vues automatiques ne sont pas toujours parfaites. L'arme proposée en début de partie est de faible puissance. Plus vous détruisez tout, plus votre jauge d'énervement augmente, passant du vert au rouge, et plus votre puissance de feu gonfle. Lorsque la jauge atteint son maximum, votre

perso est hyper chauffé (genre Spy devant son calendrier Lara Croft ou Switch coincé devant le distributeur de Balisto). Vous disposez alors d'une bombe à fragmentation et l'arme devient redoutable : puissance optimale et laser de pointage. Le top ! A la fin de chacun des 6 niveaux, un boss de taille impressionnante vous attend. Inutile de vous acharner dessus, il faut ruser pour en venir à bout. En effet, il existe toujours un moyen indirect de l'éliminer. Un peu de réflexion dans un jeu bien bourrin n'a jamais fait de mal, pas vrai ?

*N'est souvent recommandé de se planquer derrière une grosse caisse afin d'éviter les explosions.*

## BOSS, MODE D'EMPLOI

Inutile de vous acharner sur les boss comme un malade, cela ne sert à rien. Bien que le jeu soit bourrin au possible, il faut parfois laisser refroidir ses nerfs et faire chauffer ses neurones. Il existe toujours un moyen simple et efficace de venir à bout de ces sales bestioles.



Comme vous pouvez le constater, vos tirs ne sont d'aucun effet sur ce boss : il possède une armure trop épaisse.

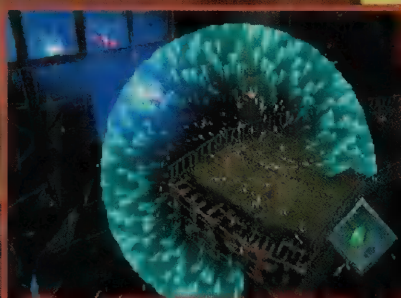


Le chariot se décroche et tombe sur la tronche du boss. Répétez cette opération plusieurs fois, et le tour est joué.



Vous remarquez que des chariots passent au-dessus de sa tête à intervalles réguliers. Sautez pour leur tirer dessus.

*Dans cette ville, dont l'ambiance fait penser au film "Blade Runner", les ennemis apparaissent parfois sur des véhicules volants.*



Dans le premier niveau, ne restez pas au même endroit trop longtemps, quelqu'un est décidé à en terminer avec vous.

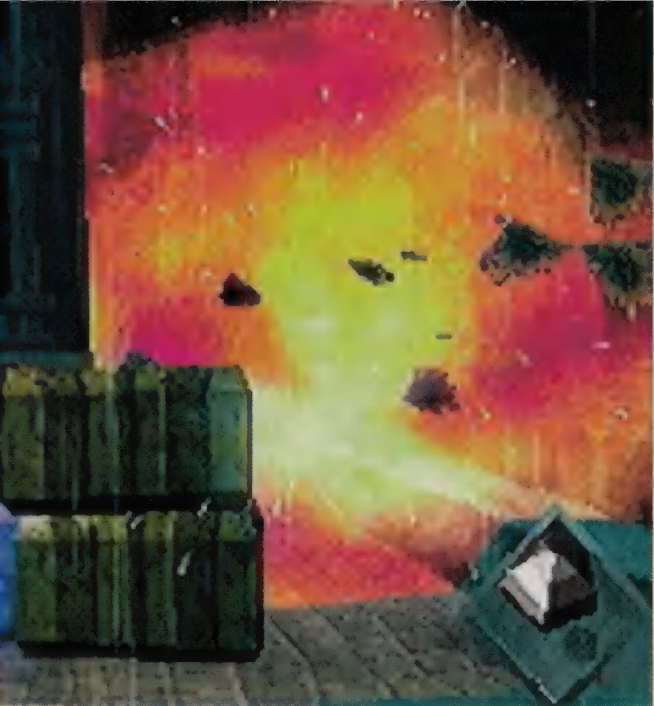
## AVIS OUI, MAIS...

Oubliez vos références... A côté de One, Contra est un jeu pour petites frappes et l'action de Doom fait doucement rigoler. Et j'exagère à peine ! Ça blaste de partout, c'est hyper "défoulatoire" et "méta-spectaculaire" (ceci est un "© spyien"). Alors qu'est-ce qui bloque ? Deux choses : la répétitivité de l'action et le fait qu'il n'y ait que 5 stages. Si la difficulté est élevée — certains passages coriaces désespéreront les moins bons —, on boucle le jeu en 3 soirées. Un titre à acheter d'occasion (il fait comprendre ce que la PSX a dans le ventre...), et j'attends le Two avec impatience.



SPY

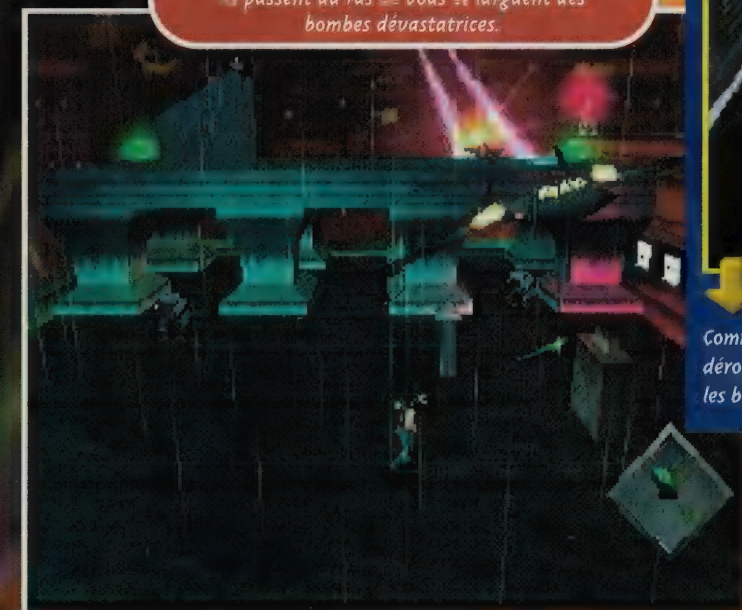




Les effets visuels sont nombreux, quel que soit le niveau dans lequel on évolue. Remarquez la diffusion de la lumière des lampes ainsi que la visée laser de votre adversaire.

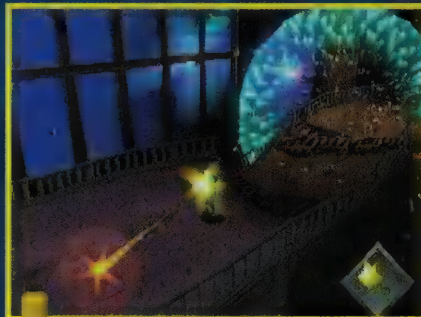


Sur les toits de la ville, méfiez-vous des avions : ils passent au ras de vous et larguent des bombes dévastatrices.

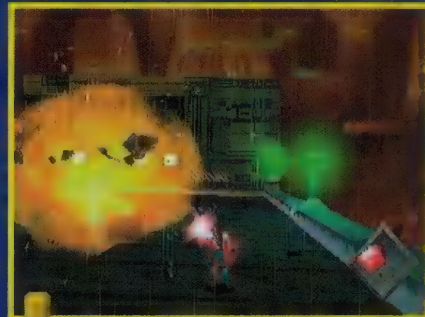


## A TOUS LES NIVEAUX

One est un shoot'em-up tout en 3D avec des effets visuels magnifiques. Le jeu contient 6 niveaux, de difficulté variable, dans lesquels le but est de détruire un maximum d'ennemis, de survivre et d'exploser le boss de fin. Simple et efficace.



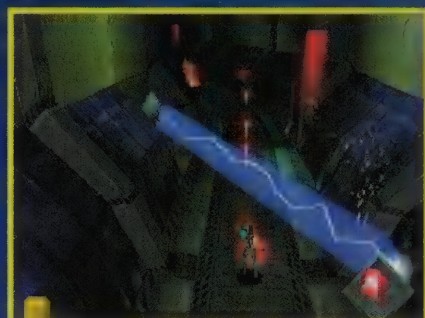
Niveau 1 : Opening. Vous errez dans les couloirs d'un bâtiment sombre. Un vaisseau spatial vous poursuit et vous tire dessus.



Niveau 2 : Metropolis. Un niveau à l'image de "Blade Runner" : une pluie incessante frappe les toits d'une ville futuriste.



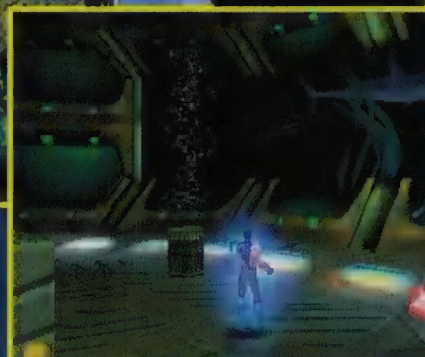
Niveau 3 : Mountain Fortress. Dans un canyon, vous partez à la conquête d'une forteresse bien gardée.



Niveau 4 : Monorail. L'action se situe dans les étroits couloirs d'un complexe souterrain, sur les voies du métro.



Niveau 5 : Laboratory. Comme son nom l'indique, tout le niveau se déroule dans un laboratoire. Il faut désamorcer les bombes à temps.



Niveau 6 : Undersea Facility. Tout le niveau se passe dans un tube de verre, dans un grand complexe sous-marin.





## CARNAGE MAXIMAL

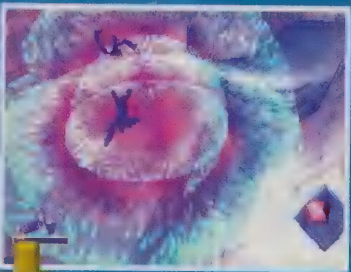
L'une des principales caractéristiques de One est la prise en charge de l'état d'énervement de votre personnage. Plus il détruit, plus il tue, plus sa jauge de rage augmente et avec elle la puissance de son arme. Au final, quand la capacité maximale de rage est atteinte, l'arme de John Cain devient redoutable et dévastatrice. Une bombe est également disponible !



Quand sa jauge de rage atteint son maximum, John acquiert des pouvoirs extraordinaires. Son tir est surpuissant.



La jauge dans le coin inférieur, à droite, indique que John Cain est désormais à bout de nerfs et qu'il ne fait pas bon se frotter à lui.



En utilisant la bombe à sa disposition, il ne devrait plus y avoir d'ennemis à 100 mètres à la ronde. Efficace.



Notez les effets spéciaux : ils sont absolument spectaculaires.



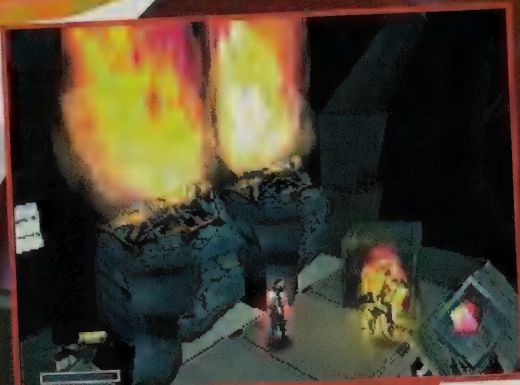
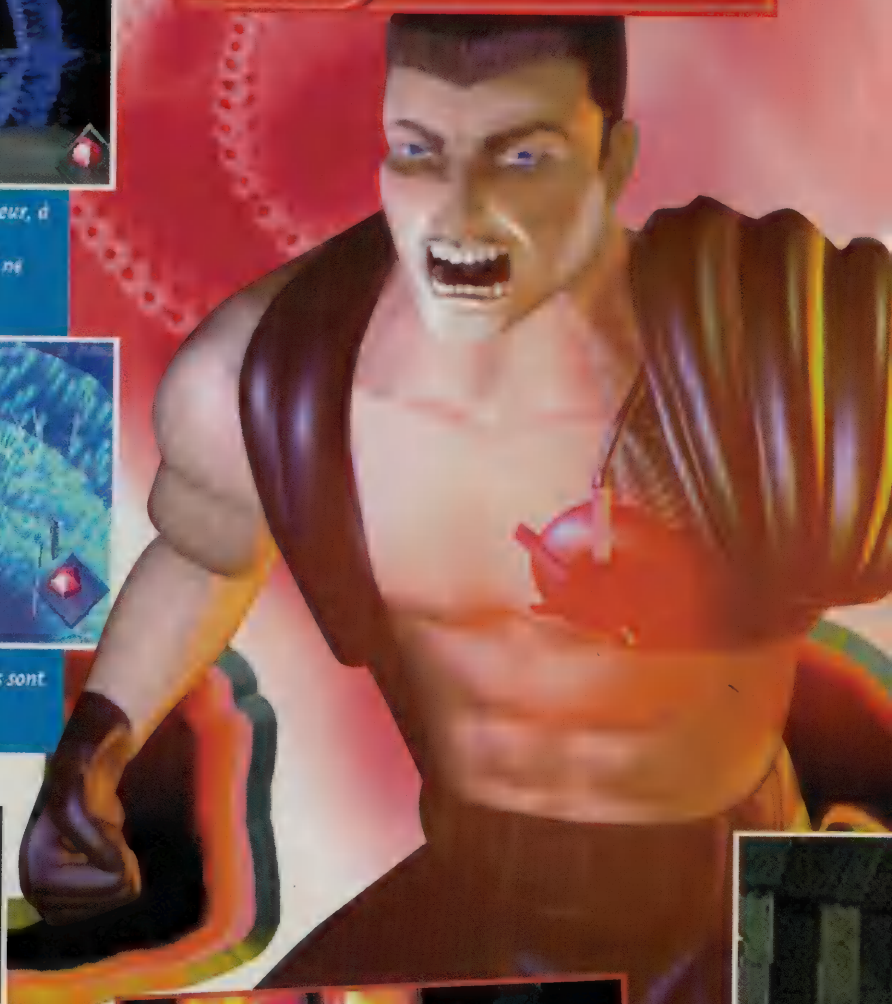
Dans le dernier niveau du jeu, certaines portes ne s'ouvriront que si vous tuez tous les ennemis présents à l'écran.

## AVIS OUI, MAIS...



SWITCH

One, parce que vous êtes un contre tous, sûrement... Le principe rappelle un hit bien connu, Contra. La réalisation technique est sans reproche, les explosions magnifiques nombreuses. L'action soutenue alterne phases de shoot intenses et passages de plates-formes périlleux. Le système d'énergie exploite une idée intéressante : votre jauge de vie correspond aussi à votre puissance de tir. Pour les boss, il faudra faire fonctionner votre cerveau. Bref, One est beau, complet, jouable et original.

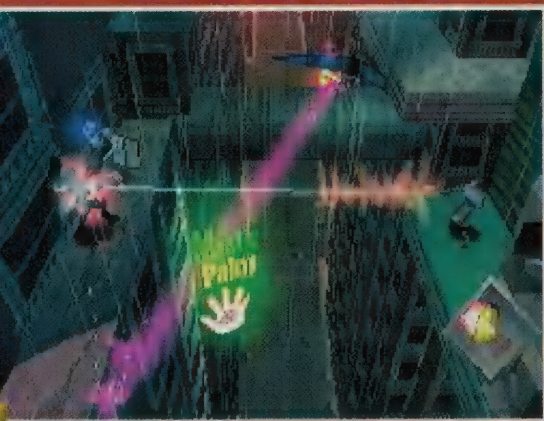


Si le vendredi est le jour du poisson, le mercredi est celui des adversaires grillés !



## LUX ARMES, ETC.

Constitué au départ d'un simple laser, l'armement de John Cain va rapidement s'étoffer si vous donnez la peine de chercher de nouvelles armes. Elles sont généralement cachées dans des endroits difficiles d'accès ou bien planquées derrière un objet.



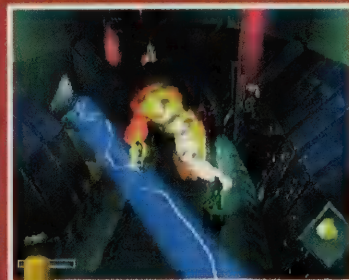
Le laser est l'arme de base. Plus vous l'utilisez, plus elle devient puissante. N'hésitez donc pas à vous en servir.



Le lance-missiles est super efficace : les missiles se dirigent automatiquement vers les ennemis.



Le bazooka n'a d'utilité que si vous pointez un ennemi. En effet, la trajectoire des projectiles est rectiligne.



Le lance-flammes grille aussi bien les ennemis que les objets à l'écran. Attention, les réserves d'essence s'épuisent vite.

Le laboratoire est le niveau le plus difficile du jeu : vous avez un temps imparti pour rejoindre des Check Points situés sur des plates-formes.



C'est un jeu bourré d'effets spéciaux. Chaque rencontre avec un ennemi est l'occasion d'admirer des effets lumineux spectaculaires.

## TEST PLAYSTATION



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : ASC GAMES
- Editeur : BMG
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- SHOOT'EM UP
- 1 JOUEUR
- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 3
- Continues : 2
- Sauvegarde : PASSWORD + MEMORY CARD

### PRESENTATION

Les séquences cinématiques sont nombreuses et de très bonne qualité.

90%

### GRAPHISMES

Les effets spéciaux, surtout les lumières, sont somptueux.

91%

### ANIMATION

Pas de ralentissements. Le personnage bouge de manière fluide et souple.

90%

### MUSIQUE

Peu de thèmes, mais ce n'est pas important dans un tel jeu.

87%

### BRUITAGES

De la même trempe que la musique. Rien d'extraordinaire. Les voix sont en anglais.

87%

### DUREE DE VIE

Le jeu propose 6 niveaux, d'une difficulté très variée.

86%

### JOUABILITE

La prise en main est très rapide, car les fonctions au paddle sont peu nombreuses.

90%

## INTERET

C'est un superbe jeu. Epaulé par de magnifiques graphismes et effets spéciaux, il satisfera pleinement les amateurs du genre.

89%



## theme

## HOSPITAL



Il est important pour le moral du personnel de créer une salle de repos (coin supérieur droit) ainsi que des distributeurs de boissons... et de Twix !



## AVIS OUI !

Attention, ce jeu est très dangereux ! Si vous avez le malheur de vous y plonger un instant, vous serez contaminé à vie ! Dès que l'on commence une partie, il devient impossible de s'arrêter

tellement il est passionnant de voir évoluer le personnel que l'on a embauché ou les patients qui viennent consulter ou se faire soigner. Les attitudes des personnages sont très réussies et souvent désopilantes. Les voix off, en français, sont elles aussi d'une rare efficacité, car pleines d'humour et de bon sens.



NIIICO

Après le succès rencontré par l'excellent Theme Park, l'équipe de Bullfrog adapte son dernier jeu PC sur Playstation : Theme Hospital. Après les villes, les parcs d'attraction ou les tours, c'est un hôpital qu'il va falloir apprendre à gérer.

**D** Il est un principe de jeu qui ne vieillit pas.

Theme Hospital est de ce genre-là. Bien qu'inspiré du célèbre Sim City qui vous proposait d'administrer une ville au mieux, Theme Hospital vous invite à prendre un hôpital en main. En début de partie, seules les fondations existent. Il va falloir mettre rapidement vos équipes au travail. Votre premier réflexe sera d'installer la réception, un cabinet de médecine interne, un cabinet de psychiatrie, une pharmacie et une mystérieuse, mais rigolote, salle de gonflage. Ensuite, au fur et à mesure que la partie avance, on vous demandera d'installer des radiateurs, des distributeurs de boissons, des salles de repos ou encore des bancs pour que vos patients n'attendent pas debout. Parfois, des catastrophes naturelles se déclencheront, et il faudra y faire face avec courage : départ d'incendie, épidémie, invasion de rats... Les premiers instants de la partie déterminent l'avenir de

votre hôpital. Pensez donc à créer de vastes salles, à les chauffer correctement et vérifiez également que le personnel ne manque de rien : salle de repos, toilettes, etc. Quand la bonne humeur est là, tout va !



Disposez judicieusement les salles afin que les patients et le personnel puissent facilement circuler.



Il est possible de connaître les raisons de la visite d'un patient avant son entrée dans l'hôpital. Cette fiche signalétique vous dit tout sur son état de santé.

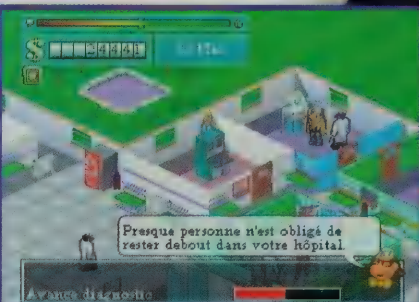




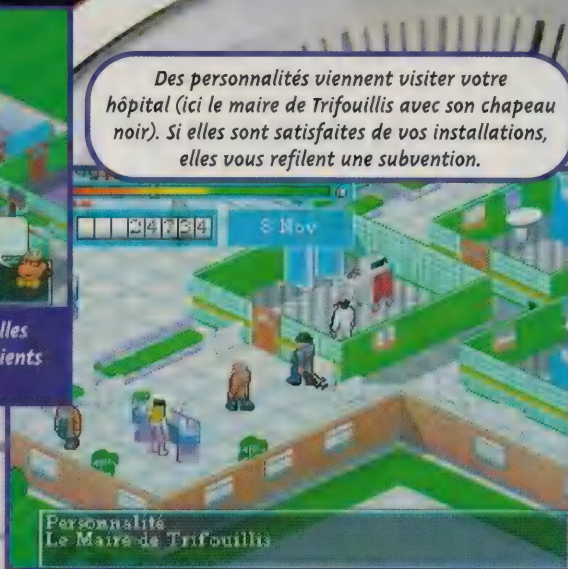
est drôle, bien pensé, complet et complètement libre. C'est bien mieux que Theme Park qui faisait montre de lacunes évidentes du point de vue de la réalisation. C'est du concentré 100% pur délire, qui vous ferait presque changer d'avis sur ces endroits glauques et aseptisés que peuvent être les hôpitaux. C'est tout simplement du grand Bullfrog, bien adapté et bien traduit. Theme Hospital est ce genre de simulation où chaque détail à son importance et où l'on s'immerge tellement que l'on ne voit même pas le petit matin se lever. Un grand moment du jeu vidéo.



Quand les salles d'auscultation surgissent, vos patients retrouvent leur bonne humeur.



En plaçant des bancs autour des salles de consultation, vous évitez aux patients de poireauter debout.



Des personnalités viennent visiter votre hôpital (ici le maire de Trifouillis avec son chapeau noir). Si elles sont satisfaites de vos installations, elles vous refilent une subvention.

## PETIT HOSTO DEVIENDRA GRAND

Au début, il n'y a rien : pas une mob, pas une voiture en feu... la zone ! Puis lentement, doucement, la vie apparaît, revêtue d'une blouse blanche. Les cabinets de consultation poussent comme le blé au printemps, les jolies secrétaires à lunettes se repoudrent le nez derrière leur machine à écrire, l'hôpital est né ! A vous les pépettes.



Au commencement, l'hôpital n'est qu'une vaste étendue vide, ou presque.



Tel Jésus multipliant les pains et surtout le vin, votre hôpital augmente le nombre de ses services. La foule accourt.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : BULLFROG
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- GESTION D'HÔPITAL
- 1 JOUEUR
- Contrôle : ASSEZ BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Continues : -
- Sauvegarde : PASSWORD OU MEMORY CARD

### PRESENTATION

L'introduction est très amusante.  
Les icônes sont intuitives.

90%

### GRAPHISMES

Sans briller par leur finesse, les attitudes des personnages sont drôles.

80%

### ANIMATION

Les patients comme le personnel de l'hôpital sont bien animés.

88%

### MUSIQUE

Au fait, est-ce qu'il y avait une musique dans le jeu ? Peut-être...

0%

### BRUITAGES

Les voix en français sont d'une bonne qualité et les dialogues bourrés d'humour.

89%

### DURÉE DE VIE

Comme la série des Sim City, ce jeu à une durée de vie quasi infinie.

91%

### JOUABILITÉ

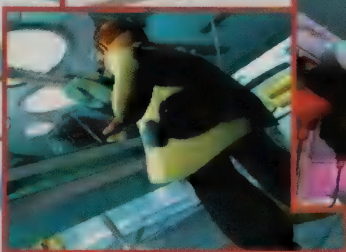
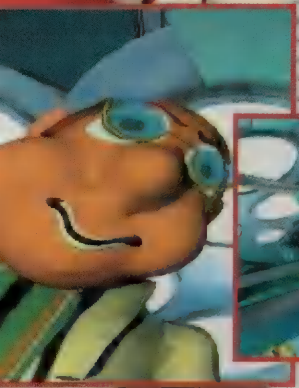
La prise en main à la manette n'est pas très rapide.

88%

## INTERET

Dès qu'on commence une partie, on n'en décolle plus. Le virus grandit en vous et il n'existe pas encore de traitement pour vous soigner.

92%





# WCW vs nWo

## ★ WORLD TOUR ★



Pour gagner, il faut immobiliser l'adversaire à terre pendant trois secondes, ou le pousser à l'abandon.



**Que veulent dire ces initiales ? WCW vs nWo signifie simplement : World Championship Wrestling versus new World order. En fait, ces noms sont ceux des deux ligues concurrentes américaines de catch.**

**L**a WCW est la plus grosse ligue de catcheurs aux États-Unis, et la new World order est sa concurrente, créée par le célèbre Hulk Hogan. Son but est bien sûr de détrôner la première pour empocher un max de pépètes. Pour atteindre les quarante catcheurs différents, quelques célébrités japonaises ont été intégrées au jeu. Ce jeu, aux graphismes soignés, met la claque à tout ce qui s'est fait jusqu'à présent en matière de catch ! C'est la carte de la simulation qui a été choisie, en reproduisant pour chaque catcheur ses coups favoris. Au menu : manchette, souplesse arrière, étranglement, jeu avec les cordes : les combats sont très techniques. Le bouton A sert à

choper, le B à donner des coups. On peut courir, insulter l'adversaire, le frapper à terre, le retourner, le relever pour lui asséner des coups plus violents, grimper sur les cordes, et tout ça, pour le pousser à abandonner ou de l'immobiliser à terre jusqu'à ce que l'arbitre (virtuel) compte trois. A la manière d'un jeu de baston, une jauge indique votre "spirit". Une fois celle-ci remplie, vous pouvez effectuer un coup spécial. A part les modes Exhibition et Tournament assez classiques, il y a le mode WCW vs nWo, dans lequel vous devrez choisir cinq catcheurs d'une ligue, qui affronteront cinq adversaires de l'autre. Le mode League Challenge vous invite à disputer la première place au sein de chaque fédération. Enfin, on peut jouer à quatre. Cela dit dans un jeu de catch, surtout sur N64, c'est normal. THQ a fait du très beau boulot.

### AVIS OUI !

Les jeux de catch ne m'ont jamais attirée. En général, ils sont assez primaires et se résument à se taper dessus comme des brutes, dans un fouillis général. Mais ce premier titre du genre sur N64 se démarque de ses prédécesseurs. C'est technique, bourrin juste ce qu'il faut, et surtout, les mouvements sont très bien décomposés. La palette de coups est impressionnante, et avant de tous les maîtriser, il faudra un petit moment. WCW vs nWo est donc une très bonne surprise de la part de THQ.

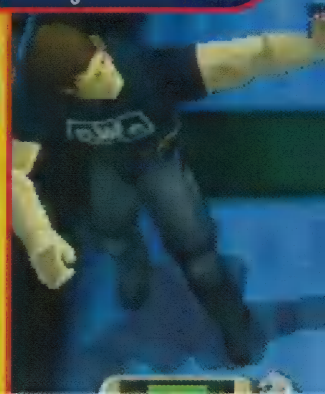


GIA



On retrouvera les coups favoris de chaque catcheur.

Quand l'adversaire sort du ring, on peut le poursuivre. Mais attention, on ne peut y rester plus de vingt secondes !

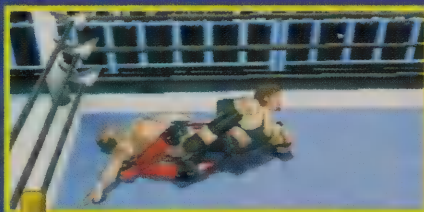




Pour se donner en spectacle, on peut monter sur les cordes et sauter sur l'adversaire.

## LA CHOPE À L'HONNEUR

Une des grandes forces de WCW vs nWo est la variété des chopes. Entre les souplesses et les étranglements, vous trouverez de quoi assouvir vos envies de meurtre. En voici un petit échantillon.



Arghh... une élongation qui fait très mal..



Une souplesse arrière, effectuée dans les règles de l'art.

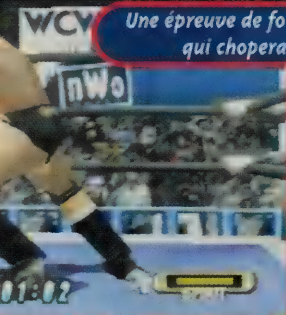


Bien sûr, il existe de nombreuses variantes pour projeter l'adversaire dans les cordes.

A quatre, c'est la boucherie et le bordel assurés.



Une épreuve de force, pour savoir qui chopera l'autre...



## AVIS NWOUI !

Pour une fois que les licences sont bien exploitées, il ne manquerait plus que l'on se prive ! C'est simple, de tous les jeux de catch que j'ai vus, ce WCW vs nWo est le meilleur toutes consoles (et machines d'arcade !) confondues. Les coups y sont nombreux, les modes de jeu sont légion et, fin du fin, la réalisation est (presque) à la hauteur du support (je passe sur l'aspect graphique du public et sur les bruitages). La seule chose qui manque c'est un arbitre à bastonner, mais bon... on ne peut pas tout avoir, non plus !



SPY



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : THQ
- Editeur : THQ
- Disponibilité : OUI
- Prix : F

- SIMULATION DE CATCH
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : 3
- Continues : INFINIS
- Sauvegarde : OUI

## PRESENTATION

Assez basique, avec les sprites des catcheurs qui défilent.

80%

## GRAPHISMES

On reconnaît facilement les célébrités du milieu.

89%

## ANIMATION

Des zooms, des rotations, des chopes... et aucun ralentissement ni brouillard.

89%

## MUSIQUE

De la musique yankee à souhait. Très pompeuse, presque caricaturale.

70%

## BRUITAGES

On aurait aimé des cris ou craquements d'os. Mais rien, juste le public et le gong.

70%

## DUREE DE VIE

Plus de 40 catcheurs, quatre ligues et des dizaines de coups différents...

87%

## JOUABILITE

La maniabilité est bonne, mais il faut s'entraîner.

88%

## INTERET

Le meilleur jeu de catch de tous les temps. Les coups sont spectaculaires, et feront changer l'opinion générale sur le genre. Une véritable surprise.

84%



# BUSHIDO

## À ARMES ÉGALES

Vous aurez le choix entre huit armes : le katana, la rapière, l'épée longue, le sabre, le marteau, la hallebarde, l'épée large et enfin le katana long. Chaque perso a son arme fétiche et, souvent, un coup spécial dédié à plusieurs d'entre elles. A vous de choisir celle qui vous convient le mieux.



*Squaresoft persiste et développe des titres qui sortent du lot. Après l'excellent Final Fantasy 7, les Front Mission, très bizarres, et un Tobal 2, magnifique, Bushido Blade étonnera tout le monde par sa finesse, rare dans un jeu de baston commun.*

**B**ushido Blade n'est pas un pur jeu de baston, mais s'apparente plutôt à une simulation de Bushido. Huit armes différentes et six persos, de force et d'agilité différentes, peuvent être choisis. Chaque combattant a une arme de prédilection. Première originalité, il n'y a pas de jauge pour rendre compte de l'état des persos. Les coups légers tuent progressivement, mais un seul coup de sabre bien placé peut tuer sur le coup, dans une énorme gerbe de sang. Anticiper est le mot clé, qui permettra de vaincre. Pour résumer, les boutons Triangle, Croix, Rond servent à attaquer, le bouton Carré sert à se défendre. On peut aussi courir avec L1, soit pour fuir, soit pour foncer droit sur l'adversaire, et donner un

coup violent. Trois postures de combat font varier légèrement les coups donnés. On peut les changer avec R1 et R2. La position basse, la position haute et la position moyenne donnent des avantages à la défense ou à l'attaque, en fonction de l'arme choisie. A côté des coups communs, chaque perso possède une panoplie de coups propres, utilisable exclusivement avec une arme bien précise. Ce qui fait la particularité de ce jeu, c'est le code de l'honneur, essentiel dans la philosophie du bushido. Pour avoir droit aux scènes de fin avec les cinématiques à la place des écrans de texte, il faudra respecter ce code à la lettre (voir encadré). Dans le mode Slash, ces règles sont moins importantes, car le but est de tuer le plus de personnes possible, d'affilée, sans mourir. Si vous parvenez au chiffre suprême de cent, vous pourrez jouer avec le perso caché, l'homme au pistolet.

Le mode POV est un peu bizarre. Il vous place en vue subjective pendant un combat. La direction

haut devient donc avant, les directions latérales servent désormais à se décaler. A part ça, il n'offre pas grand intérêt. Le mode Training vous permettra de vous entraîner contre un adversaire de votre choix, en évitant les temps de chargement. Inutile de dire qu'une bonne maîtrise est nécessaire pour terminer le jeu, et surtout, pour avoir les deux fins et tous les persos cachés. Squaresoft a sorti un jeu étonnant, qui plaira à beaucoup, mais son aspect simulation rebutera un bon nombre de joueurs bourrins.

Ce boss de fin se défend bien, et avant de le toucher de manière définitive, plusieurs essais sont nécessaires.

En mode Slash, il faudra vaincre le plus d'adversaires possible, en une seule vie.

## AVIS NON !

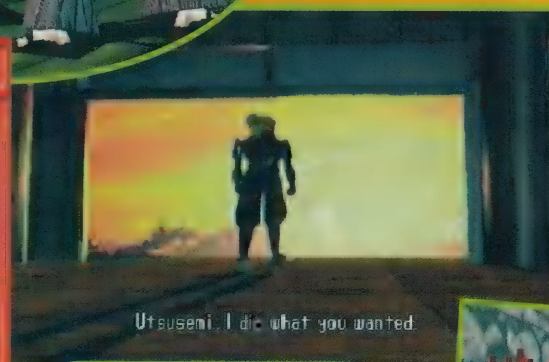
Non, je n'ai rien contre le principe du jeu que je trouve très original et accrocheur à la longue. En fait, ce qui m'enrage, c'est de voir que Sony

France a attendu plus de neuf mois pour sortir la VF ; qu'ils ont trouvé le moyen de la ralentir ; et surtout que le soft a très mal vieilli.

Quand on voit ce dont la Playstation est capable aujourd'hui, on a honte de la foutitude de bugs et de la piètre réalisation des décors. La meilleure chose que je puisse vous conseiller est d'attendre Bushido Blade 2.



SPY



Utausemi, I die what you wanted.

Pour voir les scènes de la fin, il faut respecter le code de l'honneur pendant tout le jeu.

En mode POV, le combat se déroule en vue subjective.





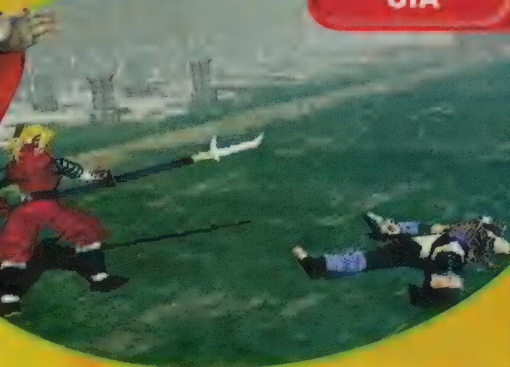
# BLADE

TEST PLAYSTATION

de l'épreuve de force, il faut appuyer rapidement possible, et à cadence réglée, sur les boutons d'attaque.



s plongent directement dans le Japon médiéval.



Des gerbes de sang giclent... C'est le signe que vous avez touché un point vital de l'adversaire.

## LE CODE DE L'HONNEUR

Je vous expliquerai simplement de quoi il s'agit, disons que c'est un ensemble de règles à respecter dans le bushido. Cet aspect est à connaître pour voir entre autres, les vraies fins en mode Arcade. Pour vous donner une idée, ce code interdit de frapper un adversaire à terre ou quand il s'enfuit, de lancer des projectiles, d'attaquer l'autre quand il parle, etc.



Ne pas frapper un adversaire à terre, c'est parfois difficile de résister à la tentation...



Attaquer un adversaire dans le dos est la pire chose à faire quand on veut respecter le code d'honneur.

## AVIS OUI !

On ne peut apprécier Bushido Blade qu'en y jouant un minimum de temps. C'est tellement technique et fin, qu'il faut un solide entraînement avant de se lancer à corps perdu dans les modes Arcade et Slash. J'ai vraiment accroché, mais beaucoup ne partageront pas cet avis. Ce jeu est si difficile à maîtriser complètement, que plein de joueurs le laisseront tomber. M'enfin, j'aime bien toute cette ambiance de Japon médiéval, code de l'honneur et duel à mort. Pour une fois, on réfléchit dans un "jeu de baston".



GIA

Pour battre l'homme au pistolet, il suffit de courir autour de lui, jusqu'à ce qu'il épuise toutes ses balles, c'est-à-dire dix.



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: JAPONAIS
- Textes: ANGLAIS

- Développeur : SQUARESOFT
- Editeur : SCEE
- Disponibilité : OUI
- Prix : D

- SIMULATION DE BUSHIDO
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Contrôle : BON
- Difficulté : VARIABLE
- Niveaux de difficulté : 2
- Continues : INFINIS
- Sauvegarde : OUI

## PRESENTATION

Pas de cinématique "à la Square", mais juste ce qu'il faut. Fins pas géniales.

85%

## GRAPHISMES

Décors très jolis et persos bien modélisés. En Arcade, certaines scènes sont moches.

85%

## ANIMATION

Les coups s'enchaînent lentement, mais les mouvements sont décomposés avec soin.

89%

## MUSIQUE

Zen et traditionnelle, elle respecte parfaitement l'ambiance du jeu.

86%

## BRUITAGES

Le choc des armes, le poids des corps, les katanas qui slashent: une réussite.

90%

## DUREE DE VIE

Le temps de maîtriser les armes, et d'avoir les deux fins pour chaque persos.

90%

## JOUABILITE

Très technique. Mais quand on a saisi la chose, la maniabilité est géniale.

70%

## INTERET

Cette simu de combat japonais traditionnel, d'un réalisme et d'une finesse inédits demande une certaine maîtrise. Un vrai régal.

89%





Une option permet de zoomer sur n'importe quelle partie du flipper (uniquement entre deux parties).

**L'ambiance des bars et machines ne vous sied guère ? L'idée de passer de longs instants à côté de poivrots à l'haleine chargée de picrate vous donne des vertiges ? Pro-Pinball Timeshock est la simu qu'il vous faut.**

**T**imeshock est la suite (si l'on peut parler de suite dans un jeu de flipper) de The Web, sorti en 1996. Cette nouvelle simulation de flipper a conservé les mêmes atouts que la version précédente, à savoir des graphismes en haute-résolution et la sensation de réalisme époustouflante. En effet, les trajectoires de la bille sont parfaitement réalisées et semblent plus vraies que nature. On remarquera d'ailleurs le reflet de la table de jeu sur l'acier de la machine. Chapeau les gars ! Quatre angles de vue sont disponibles à tout instant de la partie : de la vue au ras du flipper à la vue verticale à la vue à trois quarts du dessus ; nul doute que vous trouverez le flipper à votre pied. Si Timeshock a conservé les mêmes atouts que la version précédente, il faut bien reconnaître qu'il en a aussi gardé quelques défauts, à savoir que le jeu ne dispose que d'une seule table ! C'est bien dommage, car sur un CD-Rom, il y a de la place !

Espérons que Empire Interactive ne commettra pas une troisième fois cette erreur s'il nous propose une nouvelle simulation ! Les options sont nombreuses, mais on aurait aimé pouvoir choisir l'inclinaison du plateau ou encore la sensibilité du tilt comme on peut le voir dans d'autres simulations. Les règles, très complexes, sont disponibles pour tous ceux qui veulent savoir quoi faire durant les parties : comment accéder aux bonus, comment avoir l'extra-ball ou encore comment jouer avec plusieurs billes simultanément. Sachez aussi qu'il est possible de zoomer (et sans pixélisation) sur n'importe quelle partie de la table afin de la regarder de plus près.

## M'AS-TU "VUE" ?

De la vue au ras du flipper, par les yeux d'un enfant par exemple, à la vue verticale, nul doute que vous trouverez le meilleur angle pour vous éclater.



La vue la plus basse. Dommage que l'on ne puisse pas voir ce qui se passe en haut de la table.



Une vue légèrement plus en hauteur. On commence à deviner ce qu'il y a en haut de l'écran.



La vue à trois-quarts arrière est très jouable, mais la table devient plus petite et on distingue mal la bille.



La vue verticale permet de voir l'ensemble, mais elle est injouable : on se tue les yeux à suivre la bille.

## AVIS OUI, MAIS...

Autant le dire tout de suite : ce jeu est la plus belle simulation de flipper qui puisse exister sur Playstation. Les graphismes en haute-résolution sont d'une finesse incroyable et le réalisme porté aux déplacements de la bille est exceptionnel. Cependant, autant de points positifs n'en font pas forcément une très bonne simulation de flipper. Car, Timeshock ne dispose que d'une seule table et c'est trop peu. Je ne comprends pas pourquoi, sur un support CD, il n'y en a pas plus, ce n'est pas la place qui manque tout de même !

MIICO



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues :
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : EMPIRE INT.
- Éditeur : UBI SOFT
- Prix : D
- 1 JOUEUR
- FLIPPER

### PRESENTATION

Pas d'images de synthèse, mais des options claires et précises.

### GRAPHISMES

D'une qualité époustouflante. Tout est en haute résolution !

### ANIMATION

Les trajectoires des billes sont très réalistes.

### MUSIQUE

Pour une fois, d'une superbe qualité. Quel rythme !

### BRUITAGES

Ils sont aussi réalistes que possible. On s'y croirait.

### DUREE DE VIE

C'est le gros problème : il n'y a qu'une seule table. Dommage !

### JOUABILITE

La prise en main est rapide et les sensations immédiates.

### INTERET

La plus belle simu du genre sur Playstation. Dommage, il n'y a qu'une seule table !

88%



# ADRESSES

**ST LAZARE**  
sterdam - 75009 PARIS  
du métro St Lazare)  
01 53 320 320

**JUSSIEU**  
des Fossés St Bernard  
PARIS - (M° Jussieu)  
01 43 29 59 59

**ST MICHEL**  
Boulevard St Michel  
PARIS - (RER Luxembourg)  
01 43 25 85 55

**CTOR HUGO**  
Boulevard Victor Hugo  
PARIS - (M° V. Hugo)  
01 44 05 00 55

**VAUGIRARD**  
Boulevard de Vaugirard  
PARIS - (M° Convention)  
01 53 688 688

**CHELLES (77)**  
Chelles 2 Nat.34  
508 CHELLES  
01 64 26 70 10

**SAISILLES (78)**  
de la Paroisse  
100 VERSAILLES  
01 39 50 51 51

**ORGEVAL (78)**  
Art de Vivre Niv.1  
130 ORGEVAL  
01 39 08 11 60

**ORBEIL (91)**  
BASSE - 91813 VILLAGE  
01 60 86 28 28

**DEFENSE (92)**  
Les Quatres Temps  
Arcades Est - Niv. 2  
01 47 73 00 13

**ULOGNE (92)**  
Général Leclerc - Nat. 10  
COGNÉ - M° Billancourt  
01 41 31 08 08

**ANTONY (92)**  
Division Leclerc N.20  
ANTONY - (RER B)  
01 46 665 666

**ULINAY (93)**  
Parinar - Niv. 1  
ULINAY SOUS BOIS  
01 48 67 39 39

**ANTIN (93)**  
Jean Lalive Nat. 3  
500 PANTIN  
01 48 441 321

**DENIS (93)**  
St Denis Basilique  
des Arbalétriers  
00 ST DENIS  
01 42 43 01 01

**RETEIL (94)**  
clerc - 94000 CRÉTEIL  
Villeneuve, Créteil Village)  
01 49 81 93 93

**IN BICETRE (94)**  
de Fontainebleau  
KREMLIN BICETRE  
01 43 901 901

**AY SOUS BOIS (94)**  
Val de Fontenay  
NITENAY SOUS BOIS  
de de Toys r' us)  
01 48 76 6000

**INEVIERES (94)**  
Pince-Vent  
Nationale 4  
ORMESSON  
01 45 939 939

**PONTOISE (95)**  
ergy, 3 Fontaines  
(tête dans les nuages)  
000 CERGY  
01 34 24 98 98

**LOUSE (31)**  
e Temponières  
TOULOUSE  
le r. St Rome)  
05 61 216 216

**REIMS (51)**  
e de Talleyrand  
100 REIMS  
3 26 91 04 04

**LILLE (59)**  
e Esquermoise  
dans les Nuages)  
000 LILLE  
03 20 519 559

**PIPIEGNE (60)**  
urs Guynemer  
COMPIEGNE  
3 44 20 52 52

**MANS (72)**  
du Gén. De Gaulle  
00 LE MANS  
2 43 23 4004

**AMIENS (80)**  
des Jacobins  
(e des Jacobins)  
000 AMIENS  
3 22 97 88 88

**POITIERS (86)**  
Gaston Hulst  
00 POITIERS  
5 49 50 58 58

# SCOREGAMES

MULTIMEDIA

## NOUS RACHETONS CASH TOUS VOS JEUX VIDEO

\*VOIR MODALITES EN MAGASIN



## GAGNEZ DE 10 A 30F SUPPLEMENTAIRE

## EN REVENDANT OU ECHANGEANT VOS JEUX VIDEO ACHETES CHEZ

# SCOREGAMES

MULTIMEDIA

(SUR PRESENTATION DU TICKET DE CAISSE)

**EXEMPLE :**

**UN JEU REPRIS MOINS DE 101F  
= + 10F DE BONUS**  
**UN JEU REPRIS ENTRE 101F ET 200F  
= + 20F DE BONUS**  
**UN JEU REPRIS PLUS DE 200F  
= + 30F DE BONUS**

# 3615 SCOREGAMES

OU PAR TELEPHONE

## 08 36 685 686

LE PLUS GRAND CATALOGUE DE JEUX VIDEO SUR MINTEL

**MISE A JOUR QUOTIDIENNE !**

- PRIX DE VENTE DES JEUX
- LISTE ET HORAIRES DES MAGASINS
- TRUCS ET ASTUCES
- COTE ARGUS & REVENTE DE VOS JEUX
- DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT 128 PAGES

**GAGNEZ 24 NINTENDO 64 ET  
DES DIZAINES DE  
BONS D'ACHATS !**

2.23F/m

## BON DE COMMANDE

SCORE-GAMES VPC (9h - 19h30) LES PRIX INDIQUEES SONT VARIABLES EN VPC UNIQUEMENT

6, rue d'Amsterdam - 75009 PARIS - Tél : 01 53 320 320

Code client \_\_\_\_\_

Nom ..... Prénom .....

Adresse ..... Ville : .....

Code Postal ..... Date de Naissance ...../...../..... N° de tél. : .....

Jeux	Console	Neuf	Ocasion	PRIX	
					<input type="checkbox"/> Chèque <input type="checkbox"/> Mandat
					<input type="checkbox"/> Carte bancaire
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT (AU MEME PRIX) EN CAS DE RUPTURE DE STOCK					Expire le ...../...../.....
FRAIS DE PORT EN ENVOI	48H	1 A 6 JEUX 29F, CONSOLE 60F		.....F	Signature :
FRAIS DE PORT EN ENVOI	24H	1 A 6 JEUX 49F, CONSOLE 80F		.....F	
TOTAL A PAYER					

Nous contacter pour vos envois en dehors de la France métropolitaine

LIVRAISON 24H  
**CHRONOPOST**

Conformément à l'article 17 de la loi n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès, de rectification aux données personnelles vous concernant.



# FINAL FANTASY TACTICS



***Vous venez à peine de finir Final Fantasy ? Eh bien, si vous aimez les wargames dans le genre de Vandalheart et si vous voulez rester dans la même ambiance, FF Tactics est le jeu qu'il vous faut !***

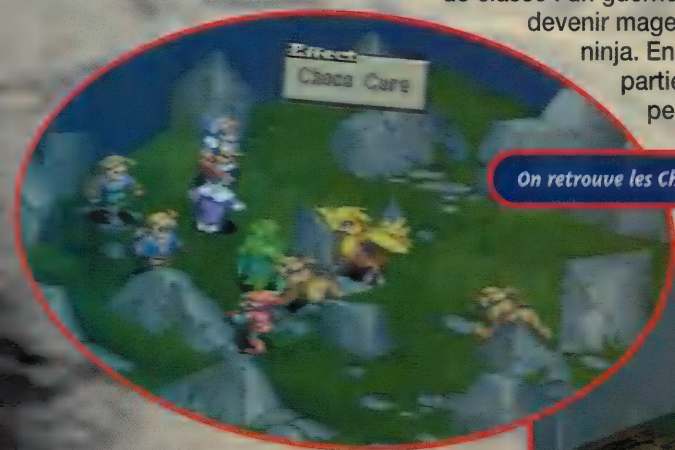
**D**ans la lignée de Tactics Ogre, Terra Phantastica et Sakura Wars, Final Fantasy Tactics est un wargame, plus précisément un "tactics" comme son nom l'indique... Vous êtes le chef d'une petite troupe de guerriers. A chaque passage en ville, il faut systématiquement rechercher de l'équipement plus performant, car une nouvelle épée ou une armure toute neuve peuvent changer le cours d'une bataille de façon beaucoup plus significative que dans les autres jeux du genre. De même, les personnages peuvent changer de classe : un guerrier peut devenir mage, puis ninja. En début de partie, assez peu de

classes sont accessibles, il faut donc monter de niveaux dans plusieurs classes pour accéder à de nouvelles. Par exemple, il faut être guerrier 5<sup>e</sup>, chevalier 3<sup>e</sup> et guérisseur 4<sup>e</sup> pour devenir magicien. Il y a énormément de classes différentes, et chacune possède des compétences spécifique. En plus de glaner de l'expérience, vous gagnez aussi des Jobs Points qui vous permettent d'acheter des compétences. Il y a des sorts pour les différentes magies : blanche, noire, élémentaire, temporelle, entropique... ainsi que d'autres plus guerrières : deux attaques par round, une pour casser les armures... Il faudra que vous dirigiez votre groupe de façon à ce qu'il soit bien équilibré. L'aventure sera longue et certaines missions très ardues. N'oubliez pas de faire des sauvegardes assez

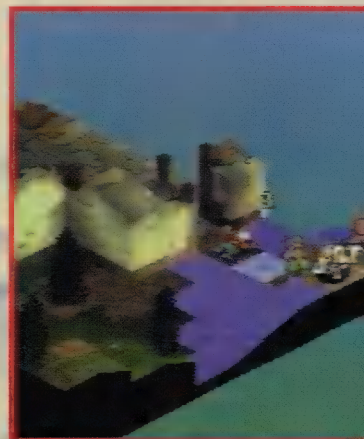
fréquemment. Car, entre les batailles prévues, vous pouvez vous faire attaquer sur les routes comme dans un RPG, ce qui permet notamment d'augmenter l'expérience de vos troupes.



*Il y a un délai entre le moment où le magicien lance son incantation et celui où le sort commence à agir.*



*On retrouve les Chocobos !*



*Plus que deux tours et votre héros meurt... Ce qui signifie retour à la précédente sauvegarde.*



*C'est une véritable hécatombe !*



*Let's go back to Igris...*

*Dans cette version américaine, on comprend facilement le scénario.*

## AVIS OUI !

J'avais accroché à ce jeu dans sa version japonaise, mais il faut reconnaître qu'en version anglaise, les réglages d'options et de choix de classes de combattants sont facilités. Sinon, le

jeu n'a pas trop vieilli, il est toujours beau et passionnant. Les amateurs

du genre, comme moi, seront

ravis. Même si on peut

regretter que les aires de

combat soient un peu trop

réduites, FF Tactics est un

wargame incontournable. Donc

vous savez ce qu'il vous reste à faire

l'essayer absolument.



**PANDA**



IS OUI !

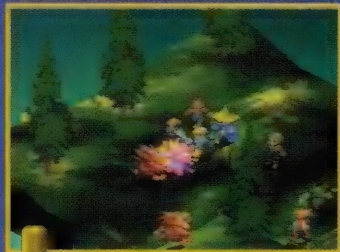
nal Fantasy Tactics fait honneur au genre sur Playstation. Après les très décevants Ogre Battle et Tactic Ogre, voilà enfin un titre qui me plaît. On retrouve avec plaisir certains ingrédients de Final Fantasy, comme les méchants Chocobos, et en prime, Cloud vers le milieu du jeu. Mais ici, Cloud est une lopette... En japonais, le jeu était un peu trop compliqué, mais en américain, quel régal ! Quand on comprend le but des missions, l'intérêt en est décuplé. Le changement de classe est une excellente idée (même si, maintenant, on la retrouve dans beaucoup de wargames). Du grand Squaresoft.

IA

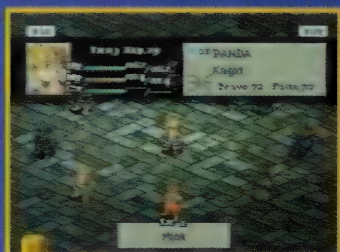
Vous pouvez être attaqué lors de vos déplacements sur la carte.

## TACTICS

Lorsqu'un de vos personnages est gravement blessé et tombe à terre, vous avez trois tours pour atteindre le but de votre mission. Sinon, il meurt définitivement. Ce qui peut être très désagréable.



Fort heureusement, les monstres ne sont pas très organisés.

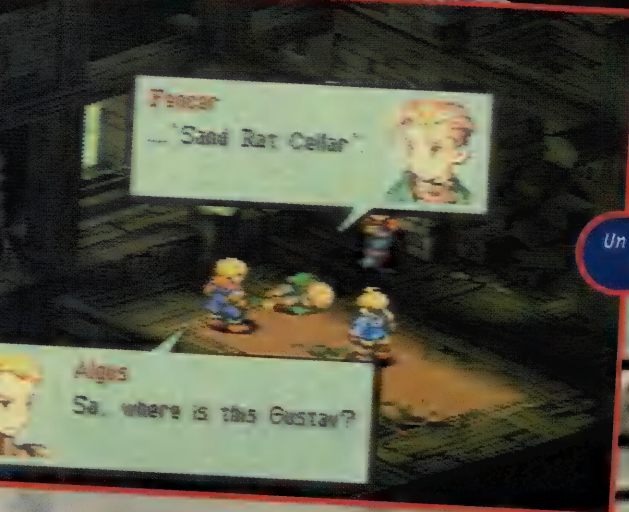


Chaque classe possède ses avantages.



Le terrain a son importance lors des batailles.

Un interrogatoire musclé...



- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **-**
- Textes : **ANGLAIS**

- Développeur : **SQUARESOFT**
- Editeur : **SQUARESOFT**
- Disponibilité : **OUI**
- Prix : **D**

- **WARGAME**
- **1 JOUEUR**
- Contrôle : **BON**
- Difficulté : **MOYENNE**
- Niveaux de difficulté : **-**
- Continues : **-**
- Sauvergarde : **OUI**

## PRESENTATION

Une superbe intro en images de synthèse.

93%

## GRAPHISMES

Une 3D très soignée et des décors colorés.

94%

## ANIMATION

Il n'y a pas vraiment d'animation dans ce genre de jeu.

-%

## MUSIQUE

Une spécialité de Squaresoft, des thèmes musicaux excellents.

91%

## BRUITAGES

Pas mal, sans plus...

84%

## DUREE DE VIE

Le jeu vous tiendra en haleine une bonne trentaine d'heures.

91%

## JOUABILITE

En anglais, c'est tranquille !

93%

## INTERET

Final Fantasy Tactics en version américaine est sans doute ce qui se fait de mieux dans le genre. Bref, amusez-vous bien !

92%



# BUST A MOVE 3

**Sorti au mois de septembre dernier sur Saturn, Bust a Move 3 arrive maintenant sur Playstation. Les amateurs de jeu de réflexion et d'action vont se régaler.**

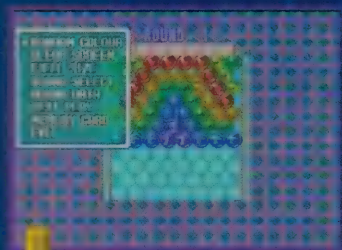
**L**e principe du jeu n'a pas changé d'un poil depuis la sortie du premier épisode : réunir un minimum de trois boules de couleur identique afin de les faire disparaître de l'écran. Si par malheur des billes s'entassent en dessous d'une certaine limite, la partie se termine. Enfin, n'est-ce pas ? Bust a Move 3 dispose d'une panoplie

d'options et de modes de jeu très impressionnante : on compte pas moins de cinq types de parties différentes. Mais la grosse nouveauté est de loin le mode Edit qui permet aux joueurs de créer leurs propres niveaux et de s'amuser ensuite avec. Inutile de vous dire que l'intérêt du jeu en est considérablement augmenté. Les autres modes de jeu restent classiques, à savoir un mode Arcade, un mode Challenge ou encore Collection. Seul, il est recommandé de jouer en mode Challenge, c'est le plus amusant : le principe est simple, détruire toutes les billes à l'écran et passer à un nouveau niveau. A deux, les parties sont passionnantes : chaque joueur occupe une moitié d'écran, et le duel peut commencer. Chaque bille détruite par un joueur vient s'ajouter à celles déjà présentes dans le tableau de l'adversaire ! Délirant !

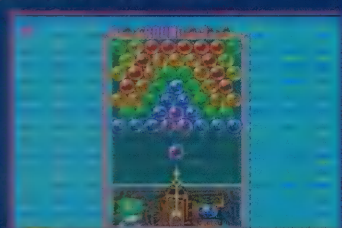
*C'est à deux que l'on s'amuse le plus à Bust a Move. Les parties s'annoncent serrées !*

## EDITEUR DE NIVEAUX

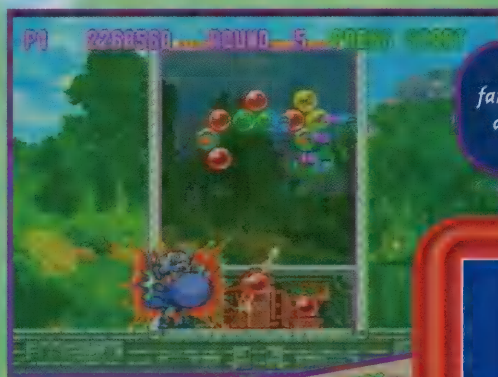
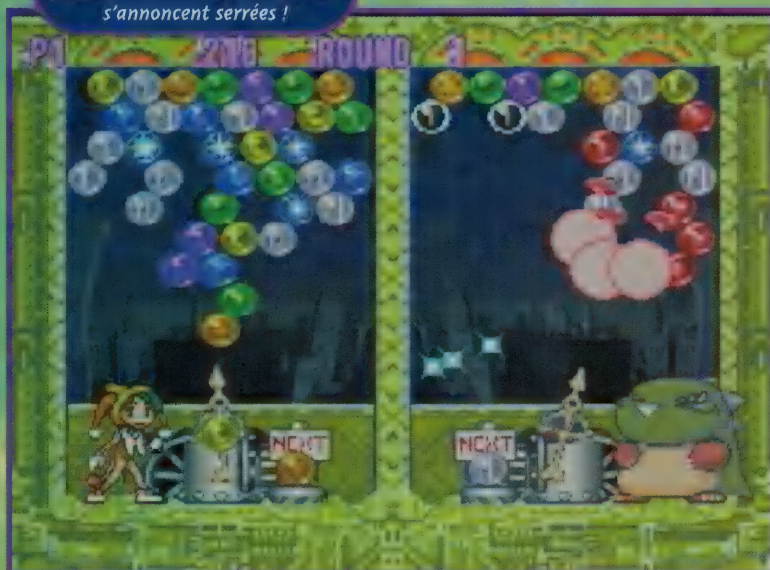
La grosse nouveauté de Bust a Move 3 est bien évidemment son éditeur de niveaux. Cette nouvelle option relance considérablement l'intérêt du jeu et permet tous les délires.



Placez vos billes où vous voulez sur l'écran de jeu. Créez les formes qui vous chantent.



Pour vérifier que tout fonctionne correctement, essayez le niveau que vous avez créé. Sympa, non ?



*Quand on réalise un coup fameux, le personnage choisi en début de partie effectue une figure amusante.*



*Il arrive que les niveaux soient au format 16/9. Les rebonds des billes contre les parois sont alors plus difficiles à réaliser.*

## AVIS OUI !

La série des Bust a Move me fait inmanquablement penser aux vieux jeux d'arcade des années 80 : un principe de jeu simple mais efficace, des graphismes peu détaillés mais suffisants. Bust a Move, c'est comme un bon Tetris : on s'amuse énormément et on ne compte plus les heures passées devant son écran. Attention, la crise d'épilepsie vous guette. De plus, la possibilité de créer ses propres niveaux relance considérablement le principe du jeu. Heu... à quand le numéro quatre ?



**NIIICO**



- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: -
- Textes: ANGLAIS

- Développeur : TAITO
- Éditeur : ACCLAIM
- Disponibilité : OUI
- Prix : D
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- RÉFLEXION/ACTION

### PRESENTATION

Le principe du jeu est expliqué sommairement.

### GRAPHISMES

Sympas. Les fonds d'écran manquent parfois de finesse.

### ANIMATION

Difficile de parler d'animation dans un tel jeu.

### MUSIQUE

Les thèmes diffèrent de la version précédente, sans plus.

### BRUITAGES

De rares voix, amusantes, se font parfois entendre.

### DUREE DE VIE

La possibilité de créer ses niveaux la prolonge bien.

### JOUABILITE

La prise en main est très rapide.

## INTERET

Un principe génial, une prise en main rapide et de très bonnes nouvelles options.

**89%**



# Ce mois-ci, jouez avec Agnès Soral

**Télé  
star**  
**JEUX**

Le magazine 100 % jeux

**Psychotest**  
**Mots croisés**  
**Mots fléchés**  
**Labyrinthe**



Jouez avec  
**Agnès Soral**  
et les femmes  
d'influence

*exclusif*

**Fléchémots • Stratégion**  
**Maximots • Films**  
**Portrait codé • Dicoplus**

MENSUEL N° 117 - Mars 1998

**Nouvelle  
formule**

## Plus de loisirs Plus de détente

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX





Les niveaux sont vastes

# BOMBERMAN WORLD

*Hudson commence à avoir en main la Playstation et à sortir de sa léthargie, car, depuis plusieurs années, l'éditeur s'est peu montré sur les consoles 32 bits. Ce nouveau volet des aventures de Bomberman constitue un événement qui ravira tous les poseurs de bombes !*

**B**omberman est un jeu mythique, chaque console en possède au moins une version si ce n'est plus. Jusqu'à présent, la Playstation dérogeait à cette règle, mais tout est rentré dans l'ordre. Vous retrouvez la "famille" des fameux poseurs de bombes.

Retour aux sources pour ce qui est du mode 1 joueur : des niveaux de plusieurs écrans où il faut éliminer tous les monstres pour passer au suivant avec, à la fin du monde, un boss. Au fur et à mesure, vous récupérez de l'équipement. Ce retour en arrière est plutôt réconfortant, car c'est ce mode de jeu qui est le plus intéressant et le plus long. D'autant que les niveaux sont complets et très

variés. Mais attention ! plein de nouveaux monstres très vicieux ont fait leur apparition. Certains ne cessent de sauter pour éviter les bombes, d'autres les gobent... il va falloir avoir le bon tempo. Quantité d'options sont disséminées à travers les niveaux, plus de bombes - plus puissantes -, des kicks pour les pousser, les lancer... Le mode Challenge est une sorte de "Time Attack" : vous choisissez la durée et essayez de terminer le niveau dans le temps imparti.

En mode Battle, il faut effectuer une quantité de réglages ; on peut même décider du nombre et du type d'options à récupérer. Bref, ce Bomberman World reprend les ingrédients qui ont fait le succès de la série.



Le coup du tremplin, on vous l'a déjà fait ?

## BATTLE

Comme vous le savez tous, c'est le mode Battle qui est le plus intéressant dans un Bomberman. Lorsque vous mourez, vous revenez sous la forme de robot volant, dans un coin de l'écran, avec la possibilité de lancer des bombes pour vous venger !

Il faut se presser, sinon l'écran se réduit.



## AVIS OUI !

C'est la première fois qu'un tel soin est apporté à la réalisation graphique d'un Bomberman. Même si les monstres et les décors restent mignons et dans l'esprit du jeu, c'est vraiment impressionnant de beauté. D'autant que ce nouveau volet renoue avec les vieilles recettes des premiers épisodes pour le jeu en mode Story. A plusieurs, le jeu est très fun avec une dizaine de niveaux variés. Bref, il y a de quoi se réjouir devant cet excellent jeu qui regorge de trouvailles.

PANDA



# BOMBERMAN WORLD

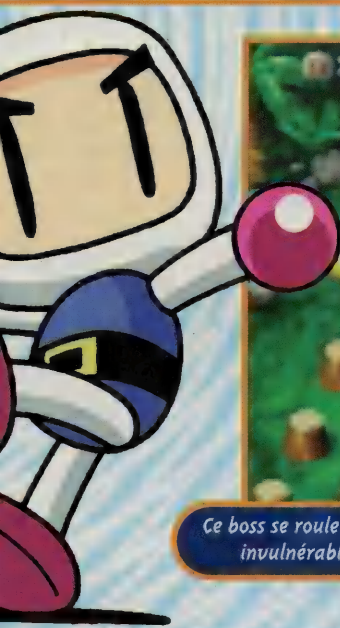
Un petit tour en train...



On a un bon point de vue de la plate-forme.



Ce boss se roule en boule pour être invulnérable aux bombes.



IS OUI !

Le lancer de bombes est un de mes sports préférés, et sur ce terrain vierge qu'est la Playstation, Hudson nous sort le grand jeu. Graphismes fabuleux, 3D isométrique agréable, couleurs pétantes et des niveaux délirants. Bomberman World rattrape les épisodes sur Saturn. La 3D est claire, pas trop fourmillée. Enfin, certains Bombermen se ressemblent trop avec cette vue, mais ce n'est qu'un tout petit défaut dans un océan de qualités. On s'amuse toujours autant. Une chose est sûre, je ne m'en lasserai jamais. Ce n'est pas pour rien que je suis déguisée en Bomberwoman...



Pour passer le ravin, faites exploser un arbre.

TEST PLAYSTATION



- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **-**
- Textes : **-**

- Développeur : **HUDSON**
- Editeur : **HUDSON**
- Disponibilité : **OUI**
- Prix : **D**

- **BOMBERMAN**
- **1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT**
- Contrôle : **BON**
- Difficulté : **MOYENNE**
- Niveaux de difficulté : **-**
- Continues : **-**
- Sauvegarde : **OUI**

## PRESENTATION

Encore un DA, cette fois en images de synthèse, assez marrant.

91%

## GRAPHISMES

Pour un Bomberman, c'est vraiment superbe !

90%

## ANIMATION

Dans ce genre de jeu, il n'y a pas grand-chose à dire à ce sujet.

-

## MUSIQUE

Certains thèmes sont désormais devenus des classiques.

87%

## BRUITAGES

Les bruitages sont plutôt réussis.

88%

## DUREE DE VIE

Seul, vous en avez pour un moment, à plusieurs... c'est sans fin !

92%

## JOUABILITE

Pas de problème c'est nickel.

93%

## INTERET

Ce Bomberman World est une très bonne surprise, un must du genre ! A se procurer d'urgence, sauf si vos seuls voisins sont des manchots...

91%



# GUNBLAZE S



Arrêtez de baver sur ce Consoles+, même si son papier est très absorbant !



Les dessins sont de très bonne qualité.

*On savait que la Saturn était une console un peu cochonne, mais la plupart des jeux du genre étaient à base de majhong, donc assez réhhibitoires. Cette fois-ci, il s'agit d'un RPG érotique, un genre nouveau !*

**G**unBlaze S est un jeu adapté du PC98 de Nec, une sorte de PC dont le parc au Japon est immense (des millions d'unités !) et qui possède une ludothèque érotique très impressionnante. Le jeu se passe à Londres, et vous incarnez un jeune détective privé. Comme dans tout RPG qui

se respecte, vous trouverez quelques énigmes à résoudre, vous ferez des allers et retours en ville et discuterez avec plusieurs personnages. On sort du médiéval-fantastique et les pistolets remplacent les épées. Le jeu est très complet de ce côté-là avec un grand nombre d'armes à feu et des chargeurs de différentes tailles. Ce qui a son importance, puisque lorsque vous tombez à court de munitions en plein combat, vous perdez un round à recharger ! De même, il faudra compter vos balles pour éviter de vous retrouver

en plein milieu d'un "donjon" sans munitions. La réalisation technique du jeu date un peu, et l'on se croirait volontiers sur une bonne vieille Super Nintendo. Lors de vos missions, vous devez sauver des jeunes filles en détresse, et, ce qui ne gâte rien, vous arrivez toujours au bon moment... juste quand le méchant est en train

## AVIS OUI !

A part si vous avez eu, comme moi, la chance d'accéder à une Marty (une console tirée du FM-Towns, un ordinateur japonais), il est peu probable que vous ayez déjà joué à un RPG érotique. Le titre n'est pas très chaud et reste

dans le domaine du suggestif. Le problème est que sa réalisation est digne d'une 16 bits.

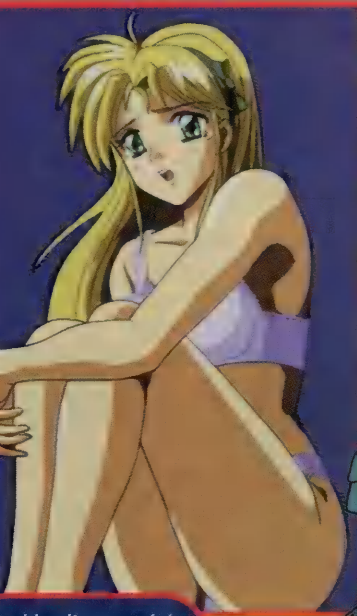
Mais la vraie question est : êtes-vous du genre à rester la langue pendante devant des dessins de jeunes filles en petite tenue ? Si oui, ce jeu vous est destiné.



PANDA



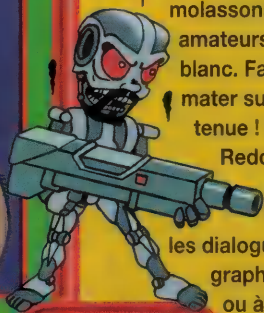




La blondinette a été elle aussi attrapée.

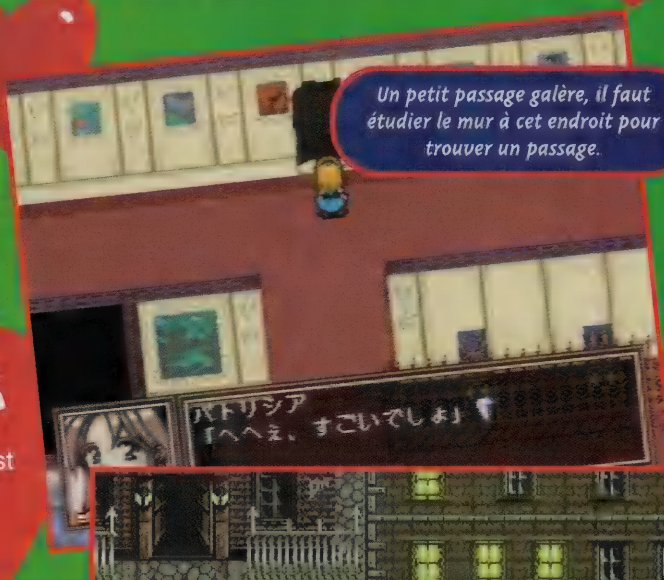
## AVIS NON !

Non, franchement non ! Quelle idée de sortir un jeu aussi naze que ce GunBlaze ? Ce jeu d'adresse uniquement aux obsédés, aux molassons du gun, au Panda et autres amateurs de petites culottes de coton blanc. Faut-il être japonais pour aimer mater sur un écran des pixels en petite tenue ! Entre nous, le catalogue de la Redoute est bien mieux fourni et il est gratuit ! Côté aventure le jeu ne vaut pas un clou : les textes et les dialogues sont en tong, et en plus les graphismes sont lamentables. A brûler ou à utiliser en guise de freeze bee !



NIIICO

Le déshabiller sa proie. Comme les choses sont bien faites, vous pouvez mater le temps que vous voulez, avec une option pour faire slider l'image qui occupe environ deux écrans. Certains diront que ces jeunes donzelles ne sont pas assez reconnaissantes, mais, que voulez-vous, la vie est ainsi faite !



Un petit passage galère, il faut étudier le mur à cet endroit pour trouver un passage.



Vous devez souvent sauver cette donzelle...



Côté graphismes, on a vu mieux !



Quand on vous disait que ça date...



- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **JAPONAIS**
- Textes : **JAPONAIS**

- Développeur : **KID**
- Editeur : **ACTIVE**
- Disponibilité : **OUI**
- Prix : **D**

- **RPG EROTIQUE**
- **1 JOUEUR**
- Contrôle : **SENSIBLE**
- Difficulté : **MOYENNE**
- Niveaux de difficulté : **-**
- Continues : **-**
- Sauvegarde : **OUI**

## PRESENTATION

Quelques images fixes, le strict minimum.

## GRAPHISMES

Du niveau d'une 16 bits.

## ANIMATION

Dans ce genre de jeu, l'animation n'est pas un facteur déterminant.

## MUSIQUE

Très moyenne.

## BRUITAGES

Assez basiques, mais les dialogues sont parlés.

## DUREE DE VIE

Le jeu est relativement long, mais trop répétitif.

## JOUABILITE

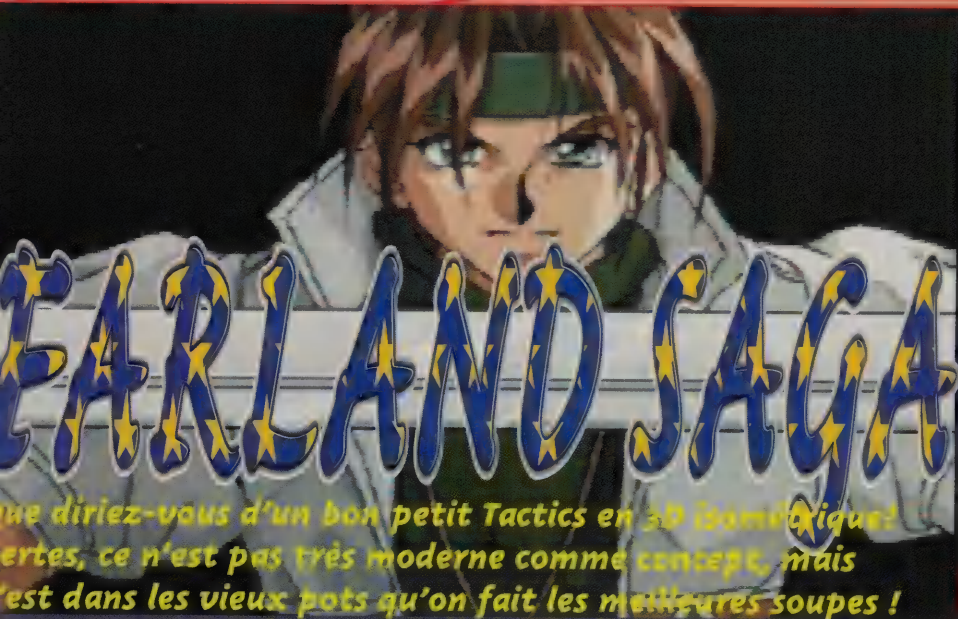
Le fait que le jeu soit en japonais n'est pas très grave, on s'y retrouve facilement.

## INTERET

Comme RPG pur et dur, ce jeu aurait une mauvaise note, mais les "a-mateurs" de dessins érotiques y trouveront leur compte.

-%





Que diriez-vous d'un bon petit Tactics en 3D isométrique ? Certes, ce n'est pas très moderne comme concept, mais c'est dans les vieux pots qu'on fait les meilleures soupes !

**F**arland Saga est un Tactics, dans la lignée de Tactics Ogre, Final Tactics... Comprenez un jeu de rôle en 3D isométrique. Vous commencez avec une bande de trois compagnons et, en sûr, au fil du jeu et des rencontres, d'autres personnages viennent se joindre à votre quête. Le tout se passe dans un univers médiéval-fantastique.

Gobelins, elfes et autres créatures magiques seront donc au rendez-vous. Il faudra vous équiper en masse de potions de soin et ne pas oublier de changer votre armement du temps à autre en fonction de vos moyens. Le fait que le jeu soit en japonais ne pose vraiment pas de problème, car les options sont pour une fois très facilement assimilables : se

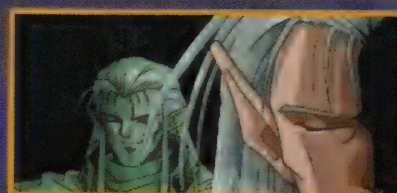
déplacer, attaquer, utiliser un objet ou un sort et enfin s'équiper... les commandes sont assez basiques. Malheureusement, le jeu est un poil lent, tant en ce qui concerne la gestion des ennemis que les petits temps morts entre les déplacements et les attaques de vos personnages... Un problème sans doute lié à des accès au CD trop fréquents.

## AVIS OUI, MAIS...

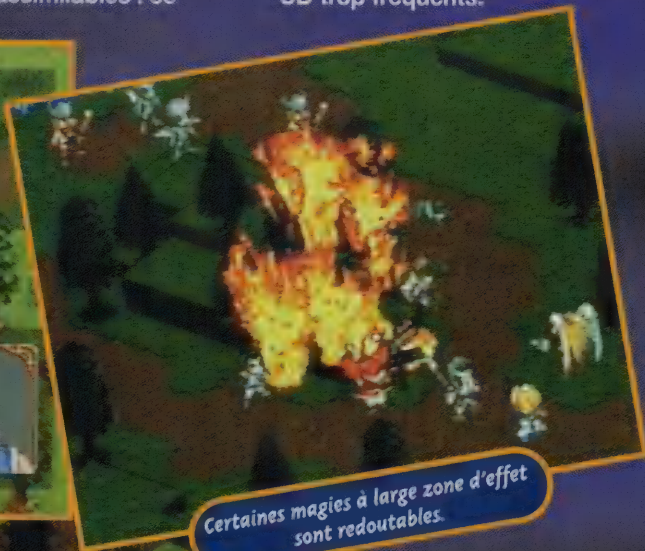
Farland Saga bénéficie de graphismes particulièrement soignés, la 3D isométrique est très fine, et les couleurs chatoyantes... Un bel effort de côté-là. Sinon, son principe reste assez classique, dans la lignée de Tactics Ogre. Son principal défaut vient de la lenteur de la console à déplacer les troupes ennemies durant les phases de combat. C'est dommage, car on perd du temps. S'il ne possède rien de bien original, Farland Saga est assez bien réalisé et agréable à jouer. Si vous êtes en panne de jeu, voilà de quoi calmer votre faim.



PANDA



Les voix ont été digitalisées pour les dialogues.



Certaines magies à large zone d'effet sont redoutables.



Le meilleur adage : "Shoot the mage" se révèle toujours d'actualité.



La prise en main est simple.



- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : TGL
- Éditeur : TGL
- Prix : E
- 1 JOUEUR
- TACTICS

### PRESENTATION

Quelques images fixes assez jolies.

### GRAPHISMES

La 3D isométrique est très fine et les décors sont colorés.

### ANIMATION

Dans ce genre de jeu, il y a peu d'animations.

### MUSIQUE

C'est pas mal, sans plus.

### BRUITAGES

Certaines bonnes digits vocales, sinon c'est assez moyen.

### DURÉE DE VIE

Vous en avez pour plusieurs bonnes heures de jeu !

### JOUABILITÉ

La 3D n'est pas toujours claire, mais la prise en main est facile.

### INTERET

Un petit jeu sympa si on a fini les bombes récemment sorties sur Saturn...

83%



# MANGA

## zone

**La VPC**

simple comme  
un coup de fil...

**01 40 21 19 19**



**119F  
LA K7**



**SAINT SEIYA POSÉIDON  
VOL. 1 À 4**



**109F  
LA K7**

**ROBOTECH  
VOL. 8 ET 9**



**119F  
LA K7**

**NADIA  
VOL. 1 À 4**



**129F  
LA K7**

**ÉVANGÉLION  
VOL. 1 À 6**



**99F  
LA K7**



**99F  
LA K7**

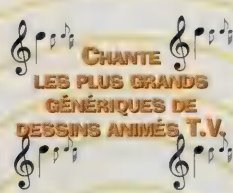


**99F  
LA K7**



**149F**

**GÉNÉRATION KARAOKÉ**



**GOLDORAK, ALBATOR,  
CAPITAINE FLAM...**

**139 F la K7 de 4 heures  
3 FILMS INCLUS !**



**139F  
LA K7**

**CYBERPUNK  
VOL. 1**



**HÉROÏC FANTASY  
VOL. 1**



**490F**

**COFFRET BLACK JACK  
7 VOLUMES**

**INÉDIT  
ALBATOR 78  
le volume 1 & 2  
129 F la K7**



**ALBATOR  
LE COSAQUE DE L'ESPACE**



**129F  
LA K7**

**STREET FIGHTER  
VOL. 1 À 6**

**+ LE VOLUME 6**



**CD ROM PC/MAC  
incroyable !**

**TOUT sur Bob Marley !**



**129F**

**CD JAPANIMATION**

**PROMO  
129 F**

**Macross Plus vol. 4  
aussi disponible**

- vol.1 vol.2 vol.3 vol.4 vol.5 vol.6 vol.7 vol.8 vol.9 vol.10 série ☐
- vol.1 vol.2 vol.3 vol.4 vol.5 vol.6 vol.7 vol.8 vol.9 vol.10 série ☐
- vol.1 vol.2 vol.3 vol.4 vol.5 vol.6 vol.7 vol.8 vol.9 vol.10 film série ☐
- vol.1 vol.2
- vol.1 vol.2 vol.3 vol.4 vol.5 vol.6
- vol.1 vol.2 vol.3 vol.4
- vol.1 HÉROÏC FANTASY vol.1
- vol.1 vol.2 vol.3 vol.4
- SS ROBOTECH vol.8 vol.9 KARAOKÉ ☐
- ANIMATION CD ROM BOB MARLEY COFFRET BLACK JACK ☐
- de catalogue ☐

Pour tout achat de 2 articles  
reçois 1 casquette Cobra !

**2 articles =**



**cadeau !**

**OFFRE  
EXCEPTIONNELLE**

Passe ta commande  
**sous 10 jours**  
et reçois en plus le CD  
du générique Cobra + la  
version karaoké.



**BoN de CoMMAnde**

à nous retourner à l'adresse suivante :  
**MANGA ZONE - BP 713 - 92776 BOULOGNE CEDEX**

**MODE DE RÈGLEMENT**

☐ CHEQUE ☐ MANDAT ☐ EUROCHEQUE  
☐ CARTE BLEUE

rt 39F OU ☐ Contre Remboursement 79F (en recommandé)

**PAIEMENT PAR CARTE**

DU PORTEUR : N° CB :  
RE LE : / Signature :

**TES COORDONNÉES**

NOM : PRÉNOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE :



## QUELQUES CONSEILS

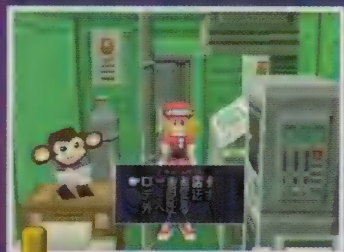
Le petit singe vous servira de borne de sauvegarde et vous redonnera tous vos points de vie. Pensez à vous équiper avec les objets et armements que vous récupérez au fil des niveaux. Loulou, qui vous transporte avec son camion, peut aussi vous greffer de multiples armes et augmenter la puissance de votre "rock buster".



Voici la camionnette ♡ Loulou ♡ mécano. Très pratique pour vous déplacer.



Les talents ♡ mécanicienne ♡ Loulou vous seront d'une grande utilité.



Le camion vous apportera une aide précieuse : sauvegardes, déplacements, informations, et dopage ♡ votre armement.



Un bouton permet de repérer son ennemi. Pratique pour l'atteindre !



**Rockman, alias Megaman, nous revient dans un jeu entièrement original avec une réalisation et un intérêt au top niveau. Avec ce passage sans faute de la 2D à la 3D et des plates-formes à l'action/aventure, Capcom rénove avec brio un de ses jeux cultes !**

**A**ux Etats-Unis et au Japon, Rockman est une véritable institution depuis l'époque de la Nes/Famicom. Le personnage est là-bas aussi connu que Spirou ici, et son anniversaire y est toujours célébré en fanfare. En France, même si le bonhomme est moins connu, les fans de jeux de plates-formes se souviennent certainement de la difficulté des premiers

épisodes. Après deux adaptations traditionnelles sur 32 bits et un jeu de course, Capcom a décidé de tourner la page. Tout d'abord, l'environnement a gagné une dimension en passant à la 3D avec une vue à la Tomb Raider. Ensuite, le challenge s'est enrichi d'une couche aventure et gestion des armes, comme dans un vrai RPG. D'ailleurs, il est présenté au Japon sous le vocable de "free running RPG" !

Ne croyez pas pour autant que vous devrez vous battre avec une tonne de menus d'options pour réaliser la moindre attaque... Comme dans Dracula X, l'action prédomine grâce à une maniabilité 3D particulièrement étudiée. Notre ami Rock court, saute, roule et tire avec une fluidité sans pareil. Dans cette aventure, qui se résume à une chasse aux cristaux à travers un archipel, vous serez aidé par Loulou et le



*Vous êtes entièrement libre de vos allées et venues. Pourquoi ne pas prendre ce bus pour vos déplacements ?*

# ROCKMAN



Le plan vous sera bien utile... Ainsi que les coffres.



Pour abattre ce boss amphibie, attirez-le vers la côte.

## AVIS YEAH !

Capcom m'étonnera toujours ! Après avoir continué la série des Rockman conventionnels sur 32 bits et réalisé un jeu de course en 3D, il nous sort enfin le grand jeu ! Entièrement modélisé en 3D, cet action/aventure plaira autant aux fans endurcis qu'aux bleubites de la saga. Le dosage est parfait et le joueur ne s'ennuie pas une seconde, malgré les complications du scénario. Le japonais peut constituer une barrière, mais l'ensemble reste plus simple que Dracula X. Essayez ce Rockman sauce 3D, vous l'adopterez à coup sûr !



SPY





Le but est de récupérer des cristaux disséminés sur l'archipel.

Ce boss a beau être impressionnant, si vous validez le cristal vous le battez sans problème.

ieux professeur ainsi que par son engin volant. Forcé d'atterrir pour réparer après avoir vaincu le premier boss, vous vous apercevrez sans délai que votre chasse au trésor ne va pas être de tout repos... Les allergiques aux aplats de couleurs et aux textes et dialogues en japonais passeront leur chemin, au risque de rater un des meilleurs jeux action/aventure 3D sur 32 bits !

# ROCKMAN DASH

Les phases d'action sont excellentes. Récupérez vite les bonus pour gagner de l'argent.

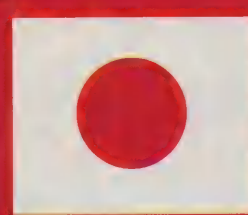
## AVIS OUI !

C'est un oui franc et massif adressé à tous les amateurs du personnage mascotte de Capcom. Évidemment, seuls les fans purs et durs d'import s'intéresseront aux aventures 3D inédites de Rockman. La maniabilité est bonne, la caméra bien gérée et l'action entraînante. Le système d'équipement est exemplaire, digne des meilleurs jeux d'aventure. Seuls points noirs : les graphismes assez basiques et la trame qui restera obscure à tous ceux qui ne pratiquent pas le japonais.

SWITCH



Vous tenez la grande forme, Lara n'a qu'à bien se tenir !



- Version : **IMPORT**
- Dialogues : **JAPONAIS**
- Textes : **JAPONAIS**

- Développeur : **CAPCOM**
- Editeur : **CAPCOM**
- Disponibilité : **OUI**
- Prix : **E**

- 3D ACTION/AVENTURE
- 1 JOUEUR
- Contrôle : **BON**
- Difficulté : **MOYENNE**
- Niveaux de difficulté : **-**
- Continues : **NON**
- Sauvegarde : **OUI**

## PRESENTATION

Vraiment très originale ! En 3D avec un didacticiel !

## GRAPHISMES

Très sympathiques. Une bonne adaptation 3D du style Rockman.

## ANIMATION

Aucun problème, tout bouge parfaitement.

## MUSIQUE

Elle se laisse écouter sans gêner l'action le moins du monde.

## BRUITAGES

C'est pas mal.

## DUREE DE VIE

Un cocktail bien tassé d'actions et d'énigmes.

## JOUABILITE

Un temps d'adaptation est nécessaire, mais après ça roule !

## INTERET

Capcom a parfaitement réussi le passage de Rockman dans un monde 3D. Rockman Dash constitue une excellente surprise !

89%



Les points vous donneront des vies supplémentaires...

# TIGER HELI II +

En mode Normal, vous n'aurez pas droit au plein écran.

Naxat Software était l'un des meilleurs éditeurs de shoot'em up sur la PC Engine de Nec. Après quelques échecs cuisants, Naxat a décidé de faire plaisir à ses vieux admirateurs en convertissant pour la Saturn le meilleur shoot vertical de Takumi.

**K**yukyoku Tiger 2, plus connu des fans d'arcade de chez nous sous le nom de Tiger Heli II, vient de faire l'objet d'une conversion sur Saturn. Comme vous vous en doutez, il s'agit d'un shoot en mode 2D. Mais vous vous êtes certainement demandé à quoi correspondait le "+" du titre, non ? En fait, le CD contient trois versions différentes : la version

Saturn, la vraie version arcade avec son écran retourné et une version "Arrange" avec des séquences inédites en images de synthèse et de nouvelles mélodies bien adaptées. On peut noter l'option très sympa du "Yoko pad" qui inverse les directions dudit pad, permettant ainsi de s'essayer à la version arcade sans retourner la TV (chose rare en France) en

la transformant en shoot horizontal. On peut y jouer sans problème avec un partenaire et le système de jeu classique compte plusieurs niveaux d'armes et de bombes. La difficulté, quant à elle, est particulièrement élevée. Quand on vous disait que ce titre était à réserver aux vétérans...

Plus vous abattrez d'ennemis et récolterez des bonus, plus vous gagnerez de points.



Les éléments du décor cachent des tas de bonus.



## AVIS OUI, MAIS...

Tiger Heli II + constitue une excellente surprise pour les vieux fans de shoot'em up. Cette conversion fidèle du deuxième titre de la saga devrait ravir tous les fans du premier épisode qui n'avaient pas eu l'occasion de l'essayer en salle d'arcade. Le seul reproche que je ferai concerne son prix de vente, Naxat aurait pu inclure diverses choses comme un historique de la saga ou une vraie version remaniée... Mais bon, quand on pense que certains avaient acheté la borne d'arcade !

NIICO



Les vagues d'attaquants sont très rapides, et les tanks vous harcèlent...



Vous vous retrouvez vite débordé ! Essayez le zig-zag la prochaine fois...



- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : NAXAT SOFT
- Editeur : NAXAT SOFT
- Prix : E
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- SHOOT'EM UP

### PRESENTATION

Des petits plus en images de synthèse.

### GRAPHISMES

Anciens mais encore passables...

### ANIMATION

Fluide et rapide.

### MUSIQUE

La version "Arrange" est très sympathique.

### BRUITAGES

Fidèles à la borne, mais ce n'était pas dur...

### DUREE DE VIE

Domage qu'il y ait trop de crédits dans certains modes.

### JOUABILITE

Pas de problème majeur.

### INTERET

... pour les papys du jeu vidéo, mais 50% pour les joueurs d'aujourd'hui...

80%



**1 an (11 n<sup>os</sup>) + 1 jeu au choix**  
**= 399<sup>F</sup> seulement au lieu de ~~732<sup>F</sup>~~**



Fighting Force,  
re-toi pour le grand retour  
at them up. Un jeu  
mbat en 3D comme  
n as jamais vu.

Retrouve la plus grande star  
des jeux vidéo pour de nouvelles  
aventures. Lara part à la recherche  
de la Dague de Xiang, et devra  
affronter la mafia italienne  
et chinoise...

## OFFRE FIGHTING FORCE

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :  
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

**OU**, je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (11 numéros)  
au tarif de **399 F** au lieu de **732 F** soit **333 F d'économie**.  
Je recevrai le jeu **Fighting Force** pour PlayStation  
dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

nom : .....

esse: .....

e postal : \_\_\_\_\_ Vite : .....

Je joins mon règlement, un chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

Je préfère recevoir vos courtes lettres avec votre numéro :

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

Date d'échéance :      /      /      Signature exécutoire : \_\_\_\_\_

Tous pouvez acquiescer à l'achat de votre ordinateur de 333 cm x 100 cm Force au prix de 369 F.

## OFFRE TOMB RAIDER II

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :  
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

☒ **OUI**, je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (11 numéros) au tarif de **399 F** au lieu de ~~732 F~~ soit **333 F d'économie**. Je recevrai le jeu **Tomb Raider II** pour PlayStation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal :  Ville : .....

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

--	--	--	--

Date d'échéance :     Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 33 F et le jeu Tomb Raider II au prix de 369 F.



AVIS JE M'Y RISKERAI !

Grand amateur de Risk devant l'Eternel, je ne vous cacherais pas que j'ai un certain faible pour cette adaptation. Certes, elle est moche et un peu lente, mais on y retrouve les sensations du jeu de plateau. Et même si l'on fait vite le tour des quatre scénarios du Risk Extrême, on reprend volontiers le jeu en modifiant les paramètres. Au final, on en a pour son argent ! Cela dit, il faut aimer le genre et surtout trouver un compagnon de jeu. Si vous ne remplissez pas ces deux conditions, vous risquez de vous ennuyer rapidement.

SPY

Si l'on ne connaît rien au Risk de plateau et qu'on se lance dans cette simulation, il y a de fortes chances qu'on ne l'apprécie guère. Les graphismes sont ternes, la réalisation médiocre, le principe un peu lassant. On trouvera toujours sa dose de stratégie mais, disons-le tout de suite, ce jeu ne vaut la peine que si on connaît le Risk de plateau ou si l'on est un in-con-di-tion-nel de tout ce qui touche à la stratégie. Vous voilà prévenu. En plus d'une option Risk classique, qui n'est autre que la transcription pure et simple du jeu de plateau, les développeurs ont intégré un nouveau jeu présenté sous le nom de Risk Extrême. Ici, vous pourrez choisir votre terrain (la carte du monde, la carte de l'Asie vers 800, la carte de l'Europe vers 1492 et la carte de l'Amérique du Nord vers 1800) et surtout décider du type d'objectifs à remplir (conquête de toutes les capitales, contrôle à plus de 90% des territoires...). Ce Risk Extrême n'a plus grand-chose à

voir avec le Risk classique, car vous devrez jouer en fonction du terrain. Vous pourrez utiliser des généraux, perdre votre infanterie sous le coup de catastrophes naturelles, construire des ports et surtout bénéficier de "gains de puissance". Les combats ne se résoudront plus aux dés, mais à l'aide de stratégies (trois types de tactiques sont proposés en attaque ou en défense) et vous utiliserez des cartes pour renforcer vos attaques. Enfin, vous pourrez aussi jouer les quatre cartes inédites avec les règles du Risk classique.

Trois dés d'attaque contre un de défense, ne croyez pas que le combat soit gagné pour autant !

Consultez vos cartes

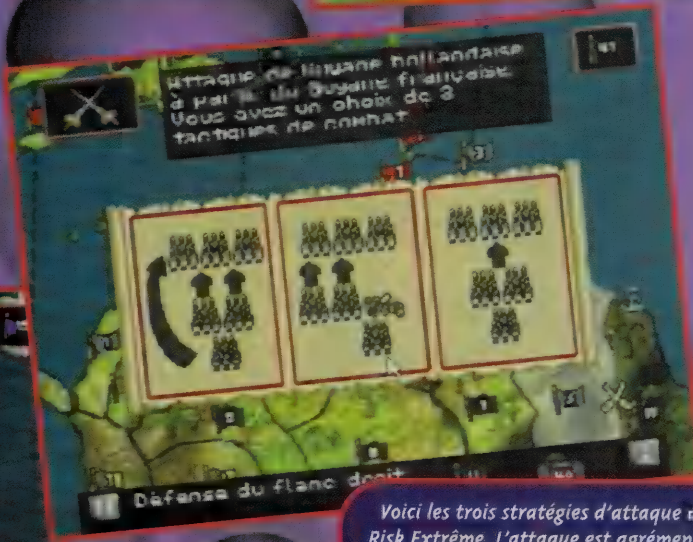


Lorsque vous envahissez un territoire, vous récupérez une carte. Quand vous en avez trois avec des symboles différents, vous pouvez les retourner et gagner des armées.

# RISK

L'adaptation de jeux de plateau sur console est la grande spécialité d'Hasbro Interactive. Après le Monopoly, voici l'ancestral Risk et, comme d'habitude, les amateurs vont être servis.

Les vaincus sont passés à la guillotine (!?)



Voici les trois stratégies d'attaque du Risk Extrême. L'attaque est agrémentée de séquences cinématiques plus ou moins heureuses selon vos pertes.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues :
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : HASBRO INT.
- Editeur : HASBRO INT.
- Prix : D
- 1-4 JOUEURS EN ALTERNANCE
- STRATÉGIE

PRESENTATION

Quelques incrustations de films de synthèse pour les combats.

GRAPHISMES

Les graphistes ne se sont pas foulés !

ANIMATION

Un chouïa trop lente. Accès disque raisonnables.

MUSIQUE

Guerrière et énervante, comme il se doit...

BRUITAGES

Très moyens. Quelques digits n'auraient pas été de trop.

DUREE DE VIE

Ça peut durer des jours... si vous accrochez !

JOUABILITE

Mieux vaut une souris. Les déplacements au pad sont lents.

INTERET

... pour les grands amateurs de Risk qui vont jouer à plusieurs. 69% pour les autres.

84%



Ce serait dommage de se priver  
de 30 Millions d'Amis.

**30 MILLIONS D'AMIS**

**La naissance d'un éléphanton**

*Reportage* **TF1**  
**UN LAMA A L'ÉCOLE**

MARS 1998 - N° 133 - 19 F

*Bartabas*  
L'HOMME QUI ÉCOUTE  
LES CHEVAUX

*Vaccins*  
LE PROGRAMME COMPLET  
POUR VOS AMIS

*Témoignages*  
QUAND L'ANIMAL  
AIDE LA MÉDECINE

**Le labrador**  
**aux yeux tendres**

**POSTER CHAT**  
**Le bengal**

BELGIQUE : 140 FR. LITTENDUURD : 133 LUF. SUISSE : 6,10 CHF. ESPAGNE : 720 ESP. PORTUGAL : 720 PTE. CANADA : 5,25 CAD. ISSN 0994-4708

en vente actuellement chez votre marchand de journaux



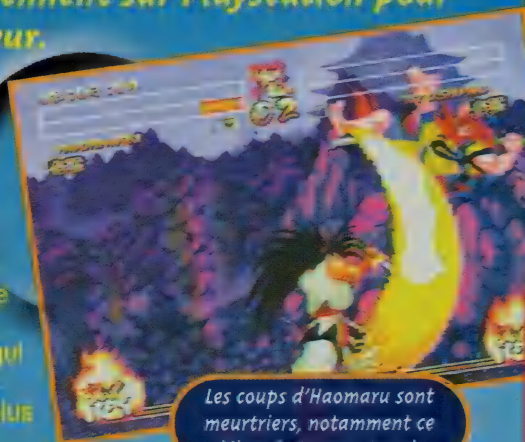
# SAMURAI SPIRIT 4 SPECIAL

Manzo est un adversaire vicieux. Il peut disparaître un moment, et revenir vous lâcher ses plus mauvais coups.

Il restait à Samurai Spirit conquérir la Playstation. Avec ce quatrième épisode, excellent sur Saturn, SNK ne pouvait se permettre de rater la conversion sur la console de Sony. Que ceux qui ont gardé un mauvais souvenir du troisième volet se rassurent, Samurai Spirit 4 relève la sauce. Les graphismes sont les mêmes. L'animation est respectable, malgré des loadings un peu longs. La maniabilité est à la hauteur. Mais, un problème reste gênant : l'écran gèle juste avant le combat au moment du KO, le temps de décompacter les animations des persos. C'est un détail embarrassant, mais qui n'affecte pas le combat en lui-même. À part ça, on retrouve

Après une apparition désastreuse dans Samurai 3 (qui restera dans les annales du Killer), Haomaru et compagnie reviennent sur Playstation pour corriger cette erreur.

l'esprit des Samurai Shodown, avec des techniques plutôt fines. Ici, pas de fourrinage, mais des tactiques travaillées. Côté modes de combat, on peut choisir entre le Slash et le Bust, qui différencie légèrement les coups spéciaux. Pour la plus grande joie de ses fans, Charlotte est de retour, mais Cham-Cham n'apparaît toujours pas dans cet épisode... Samurai Spirit est un grand jeu, dommage que la version Playstation n'en tire pas la substantifique moelle. Ce nouveau volet reste correct, mais avec des bombes comme Marvel Super Heroes, il risque d'être éclipsé.



Les coups d'Haomaru sont meurtriers, notamment ce début de Dragon Punch.



Après Amakusa, vous vous mesurerez à Gakkuro.

Charlotte est de retour et elle comblera tous ses fans.



Amakusa utilise toujours sa boule d'énergie contre ses ennemis.



- Version: IMPORT
- Dialogues: JAPONAIS
- Textes: JAPONAIS

- Développeur : SNK
- Éditeur : SNK
- Prix : E
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- BASTON 2D

## PRESENTATION

Pour éviter les loadings, oubliez le banal mode Démo.

## GRAPHISMES

Peu de différences avec la version Saturn. Sprites énormes.

## ANIMATION

Moins bonne que sur Saturn. Mais le jeu ne ralentit pas.

## MUSIQUE

Shintoïste et zen à souhait. Dans le pur esprit des Samurai.

## BRUITAGES

Les katanas qui s'entrechoquent glacent les sangs.

## DURÉE DE JEU

Le jeu est très technique. Pour le maîtriser, il faudra s'entraîner.

## JOUABILITÉ

Les coups sont précis et sortent facilement.

## INTERET

Malgré des problèmes d'animation, Samurai 4 reste honorable et unique sur Playstation.

84%

## AVIS OUI, MAIS...

Samurai Spirit a toujours figuré parmi mes jeux préférés en matière de baston. J'ai été très déçu par le troisième épisode, et c'est avec appréhension que j'ai essayé ce quatrième volet. Cette version m'a presque convaincue. Les possesseurs de Playstation pourront enfin découvrir les Slashes en finesse et les subtilités des esquives de ce jeu. La seule chose qui me gêne vraiment, c'est l'écran qui gèle avant chaque round. Au début, je pensais que la console avait planté, mais non, c'est normal... hélas.



GIA



L'OCCASION DE LA SORTIE DU FILM

# MORTAL KOMBAT

**Gagnez  
des KDOS  
hallucinants**

LE JEU OU TU GAGNES

un véritable Baby-Foot

des K7 vidéo

des centaines de T.Shirts

# 08 36 68 26 90

© 1992 MORTAL KOMBAT - Midway Manufacturing Company - New Line Cinema - Metropolitan Filmexport

## teenage line

**"TEENAGE LINE"**

c'est le numéro de téléphone N° 1

chez les  
Teenagers qui  
aiment bouger

**et s'éclater!**

Une fois en ligne, tu pourras t'éclater  
avec tous les mecs et les nanas  
qui seront

**connectés en même  
temps que toi**

sur le service .....

(C'est le plus gros forum de France !)

Photo : C Mourthé

**TOUS  
EN LIGNE  
Avec  
OPHÉLIE  
WINTER**

**08 36 68 30 40**

**3615 OPHÉLIE WINTER**

**08 36 68 47 48**

Le NUMERO qui fait  
**PEUR**

Surtout, n'appelle pas le :

# 08 36 68 22 98

© 1,2,3 MULTIMEDIA - 3668

3669 : 2,23 F/mn - 3615 : 1,29 F/mn

Belgique : pour tous les jours

**0900 01 299** 18,75 FB/mn

Suisse :

pour tous les jours

**00 23 28 22 01** 3,41 FS/mn

pour tous les jours

**00 23 28 22 01**



## Super Nintendo

<b>ASTERIX</b>	<b>149,00</b>	<b>PLOK</b>	<b>129,00</b>
ASTERIX ET OBELIX	199,00	<b>REVOLUTION X</b>	<b>99,00</b>
<b>BATMAN FOR EVER</b>	<b>149,00</b>	<b>SUPER BC KID</b>	<b>149,00</b>
CASPER	299,00	<b>SCHTROUMPS 2</b>	<b>249,00</b>
DONKEY KONG 1	249,00	SECRET OF EVERMORE	
FIFA 98	299,00	+ GUIDE	349,00
FOREMAN FOR REAL	149,00	SIM CITY 2000	349,00
F ZERO	149,00	SPIROU	149,00
<b>HAGANE</b>	<b>99,00</b>	STARTRECK DEEP	149,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00	STAR WARS	249,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR		SUPER MARIO ALL STAR	249,00
SOCCER	199,00	SUPER SOCCER	149,00
<b>INTERNATIONAL SUPERSTAR</b>		SUPER TENNIS	149,00
<b>SOCCER DE LUXE</b>	<b>349,00</b>	TERRANIGMA + GUIDE	399,00
IZZY'S QUEST OF		TETRIS ATTACK	349,00
OLYMPIC GAMES	149,00	TETRIS + DR MARIO	249,00
<b>JUDGE DREDD</b>	<b>149,00</b>	TINTIN AU TIBET	199,00
<b>KILLER INSTINCT</b>	<b>99,00</b>	TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	249,00
LE ROI LION	299,00	<b>ULTIMATE MORTAL KOMBAT</b>	<b>199,00</b>
LES SCHTROUMFS	169,00	WARLOCK	129,00
LOST VIKING 2	299,00	WORLD MASTER GOLF	149,00
LUCKY LUCKE	249,00	<b>WRESTLEMANIA</b>	<b>149,00</b>
MARIO KART	199,00	ZELDA 3	199,00
MORTAL KOMBAT	99,00	ZOOP	99,00
MORTAL KOMBAT 2	169,00		
MYSTIC QUEST	129,00		
NBA LIVE 97	249,00		
NHL 96	129,00		
PACK ATTACK	149,00		

- MANETTE RHINO 69,00
- MANETTE ASCII 99,00
- ALIMENTATION SECTEUR 159,00
- PRISE PERITEL 149,00

## Megadrive

ALIEN 3 (EUR)	99,00	NBA LIVE 97 (EUR)	169,00
BATMAN FOREVER (EUR)	149,00	NFL QUARTERBACK 95 (EUR)	99,00
DRAGON BALL Z (JAP)		NFL QUARTERBACK 96 (EUR)	129,00
+ ADAPTATEUR	199,00	NHL 96 (EUR)	149,00
DT ROBOTNIK (EUR)	129,00	PHANTOM 2040 (EUR)	69,00
DYNAMITE HEADY (EUR)	129,00	REAL MONSTER (EUR)	99,00
<b>EARTHWORM JIM 2 (EUR)</b>	<b>149,00</b>	<b>REVOLUTION X (EUR)</b>	<b>99,00</b>
ECCO THE DOLPHIN 2 (EUR)	129,00	<b>ROLO THE RESCUE</b>	<b>99,00</b>
FIFA 98	299,00	SCHTROUMPS 2 (EUR)	199,00
FIFA 97 (EUR)	169,00	<b>SOLEIL (EUR)</b>	<b>149,00</b>
FIFA SOCCER 96 (EUR)	129,00	<b>SPOT GOES TO</b>	
INTERNATIONAL SOCCER		<b>HOLLYWOOD (EUR)</b>	<b>99,00</b>
DE LUXE	199,00	TINTIN AU TIBET	169,00
J. MADDEN 96 (EUR)	129,00	<b>ULTIMATE MORTAL</b>	
LE LIVRE DE LA JUNGLE (EUR)	149,00	<b>KOMBAT 3</b>	<b>199,00</b>
<b>MORTAL KOMBAT 3 (EUR)</b>	<b>199,00</b>	ZOOP (EUR)	69,00
<b>NBA JAM TE (EUR)</b>	<b>99,00</b>		
NBA LIVE 96 (EUR)	129,00		

• MANETTE 6 BOUTONS 69,00

## Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIEUX 999 F

## Game Boy

CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR 349 F

ASTERIX	149,00	MEGAMAN WORLD	129,00
ASTERIX ET OBELIX	199,00	NBA JAM	99,00
BRAIN DRAIN	199,00	PINOCCHIO	249,00
DONKEY KONG LAND 2	229,00	POP UP	99,00
DONKEY KONG LAND 3	249,00	PRIMAL RAGE	99,00
EARTH WORM JIM 2	129,00	SPIROU	99,00
F1 RACE	129,00	STREET FIGHTER 2	199,00
FERRARI	129,00	TAMAGOSHI	199,00
FIFA 98	249,00	TARZAN	149,00
GOLF	129,00	TENNIS	129,00
HERCULE	249,00	TETRIS ATTACK	199,00
JURASSIK PARK 2	249,00	TETRIS PLUS	169,00
KILLER INSTINCT	169,00	TINTIN AU TIBET	169,00
LE ROI LION	199,00	TRACK N HELP	169,00
LES SCHTROUMPS	169,00	TUROK	199,00
LUCKY LUCKE	199,00	UN INDIEN DANS LA VILLE	249,00
MARIO ET YOSHI	129,00	WARIO LAND	199,00
MARIO LAND	169,00	WAVE RACE	129,00
MARIO LAND 2	199,00	WWF RAW	149,00
MARIO PICROSS	169,00	ZELDA	99,00
MAX	99,00		

## CDI

CDI 450 + CARTE VIDEO + 1 FILM 990 F

TOUS LES TITRES AUX MEILLEURS PRIX, LISTE SUR DEMANDE

## Nec

→ MEMORY CARD 199 F

CD

CD LISTE DES JEUX DISPONIBLE SUR DEMANDE

## Jaguar

Tous les jeux à 99 F !

## Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU 299,00

### PARIS

128, bd Voltaire  
75011 PARIS - M° Voltaire  
Tél : 01 48 05 42 88  
Tél : 01 48 05 50 67

### PARIS

36, rue de Rivoli  
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul  
Tél : 01 40 27 88 44

### LILLE

2, rue Faidherbe  
Tél : 03 20 55 67 43  
44, rue de Béthune  
Tél : 03 20 57 84 82

### DOUAI

39, rue Saint Jacques  
Tél : 03 27 97 07 71  
**VANNES**  
30, rue Thiers  
Tél : 02 97 42 66 91

## 3DO

ALONE IN THE DARK 2 (VF) 99,00	KING DOM :	SNOW JOB	99,00
ALONE IN THE DARK (VF) 69,00	THE FAR REACHES 99,00	<b>SPACE HULK</b>	<b>99,00</b>
BATTLE SPORT 99,00	LAST BOUNTY HUNTER 99,00	SPACE PIRATE	99,00
<b>CASPER (NTSC) 99,00</b>	<b>OLYMPIC GAMES 299,00</b>	STAR BLADE	99,00
CORPSE KILLER 69,00	PEEPLE BEACH GOLF 99,00	STATION INVASION	99,00
DOOM 99,00	PGA 96 69,00	STELLA 7	69,00
<b>FIFA SOCCER 99,00</b>	PSYCHIC DETECTIVE 69,00	STRIKER	99,00
FLIGHT STICK (SIMULATION) 199,00	QUARANTINE 99,00	SYNDICATE	99,00
FLYING NIGHTMARE 99,00	RETURN FIRE 99,00	TOTAL ECLIPSE	69,00
HELL 99,00	RISE OF THE ROBOT 99,00	VIRTUOSO	69,00
IMMERCENARY 69,00	<b>SAMPLER 2 10 DEMOS</b>	WHO SHOT JOHNNY ROCK 99,00	
INCREDIBLE MACHINE 69,00	+TEST MEMOIRE 15 mn 79,00	<b>WING COMMANDER 3</b>	<b>99,00</b>
IRON ANGEL 99,00	SHOCK WAVE 1 69,00	<b>ZNADNOST</b>	<b>99,00</b>
JOYPAD PANASONIC 99,00	SHOCK WAVE 2 99,00		

## Neo Geo

ART OF FIGHTING	249,00	WORLD HEROES II	199,00
FATAL FURY II	199,00		

## Neo Geo CD

→ NEO GEO CD + 1 jeu au choix 2490 F

AGRESSOR OF THE DARK		LAST BLADE	399,00
COMBAT	199,00	NINJA MASTER	199,00
ALFA MISSION 2	199,00	POWER SPIKES	149,00
FATAL FURY 3	199,00	PULSTAR	199,00
<b>FATAL FURY SPECIAL</b>	<b>199,00</b>	<b>SAMOURAI SHODOWN 4</b>	<b>399,00</b>
FOOTBALL FRENZY	199,00	SAMOURAI SHODOWN RPG	399,00
GALAXY FIGHT	199,00	SUPER SIDE KICK 2	199,00
GHOST PILOT	199,00	TWINKLE STAR SPRITES	199,00
KING OF FIGHTER 96 COLL.	199,00	VIEW POINT	199,00
<b>KING OF FIGHTER 97</b>	<b>399,00</b>	WORLD HEROES PERFECT	199,00



PARIS

128, bd Voltaire

75011 PARIS - M° Voltaire

Tél : 01 48 05 42 88

Tél : 01 48 05 50 67

PARIS

36, rue de Rivoli

75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul

Tél : 01 40 27 88 44

LILLE

2, rue Faiderbe

Tél : 03 20 55 67 43

44, rue de Béthune

Tél : 03 20 57 84 82

DOUAI

39, rue Saint Jacques

Tél : 03 27 97 07 71

VANNES

30, rue Thiers

Tél : 02 97 42 66 91

Playstation

→ PLAYSTATION + 1 MANETTE

+ 100 F de bon d'achat\*

990 F

→ VOLANT + PEDALIER

449 F

→ Psychopad

299 F

→ Pistolet

199 F

\* 2 bons de 50 F à valoir sur achat de plus de 500 F

• SOURIS

169,00

• PRO ACTION REPLAY

349,00

• CABLE DE LIAISON

169,00

• MANETTE

99,00

• MANETTE ASCII

149,00

• RALLONGE MANETTE

99,00

• MEMORY CARD

99,00

• MEMORY CARD 120 BLOCS

199,00

• PRISE PERITEL RGB

149,00

• ADAPTATEUR MULTI JOUEUR

269,00

MAGIC THE GATHERING

299,00

MARVEL SUPER HEROES

349,00

MDK

299,00

MEGAMAN 8

349,00

MEGAMAN BATTLE

349,00

AND CHASE

349,00

M6 TURBO RACING

349,00

MIDNIGHT RUN

349,00

MONOPOLY

299,00

MOTO RACER

369,00

NBA PRO

369,00

NAGANO

369,00

NASCAR 98

369,00

NBA 98

369,00

NBA IN THE ZONE 2

199,00

NEED FOR SPEED 3

369,00

NHL 98

369,00

NHL BREAKAWAY 98

329,00

NIGHTMARE CREATURE

299,00

ODD WORLD

329,00

ONE OVER BOARD

369,00

PANDEMONIUM 2

349,00

PANZER GENERAL II

369,00

PERFECT ASSASSIN

349,00

PGA TOUR 98

369,00

POWER RANGER ZEO

349,00

POWER SOCCER

2349,00

RAPID RACER

349,00

REBEL ASSAULT 2

369,00

REBOOT

349,00

RESIDENT EVIL

299,00

DIRECTOR CUT

299,00

RISK

299,00

ROAD RASH 3D

369,00

ROCK N'ROLL RACING 2

349,00

SHADOW MASTER

349,00

SIM CITY 2000

349,00

SKULL MONKEY

369,00

SNOW RACERS 98

369,00

STEEL REIGN

299,00

STREET FIGHTER COLLECTION

349,00

STREET FIGHTER EX PLUS

349,00

SUPER PANG COLLECTION

299,00

SWAGMAN

249,00

TENNIS ARENA

349,00

TEST DRIVE 4

349,00

TETRIS PLUS

299,00

THEME HOSPITAL

369,00

TIME CRISIS + GUN

549,00

TOKA TOURING CAR

369,00

TOKYO HIGHWAY BATTLE

299,00

+ MANETTE + MEMORY CARD

299,00

TOMB RAIDER 2

349,00

TRANSPORT TYCOON

299,00

VANDAL HEART

249,00

VERSAILLES

349,00

V RALLY

349,00

WARHAMMER 2

369,00

X MEN

329,00

Z

299,00

Promos ... Promos ... Promos

JEUX USA

ALUNDRA

399,00

ANDRETTI RACING

99,00

FINAL FANTASY VII

249,00

FINAL FANTASY TACTIC

349,00

RESIDENT EVIL 2

449,00

JEUX JAP

ACE COMBAT 2

199,00

ACTUA ICE HOCKEY

369,00

AYRTON SENNA

349,00

KART 2

199,00

BASTARD

199,00

BREATH OF FIRE 3

449,00

DRACULA X

249,00

DRAGON BALL Z GT

199,00

EIN HANDER

499,00

FINAL FANTASY VII

199,00

FRONT MISSION 2

499,00

GRAN STREAM

399,00

SAGA

469,00

GRAN TOURISMO

199,00

MARVEL HEROES

199,00

RESIDENT EVIL 2

499,00

ROCKMAN BATTLE

199,00

CHASE (KART)

499,00

TEKKEN 3

499,00

TOBAL 2

499,00

XMEN VS STREET FIGHTER

499,00

JEUX EUROPEENS

ACTUA SOCCER CLUB EDITION

299,00

+ PAD PROGRAMMABLE

299,00

ACE COMBAT 2

349,00

ACTUA SOCCER 2

349,00

AGENT AMSTRONG

299,00

AIR RACE

349,00

ALERTE ROUGE

349,00

BLACK DOWN

249,00

BLOODY ROAR

349,00

BUSHIDO BLADE

349,00

BUST A MOVE 3

249,00

CAESAR PALACE

349,00

CASTLE VANIA

369,00

CHILL

349,00

CLOCK TOWER

349,00

COLONY WARS

369,00

COOL BOARDERS 2

349,00

COURIER CRISIS

329,00

CRASH BANDICOOT 2

349,00

CROC

369,00

CRYPT KILLER

249,00

DEVIL DECEPTION

349,00

DIABLO

369,00

DIE HARD TRILOGY

349,00

+ TURBO GUN

349,00

DISCOWORLD 2

299,00

DRAGON BALL

349,00

EXTREME SNOW BREAK

349,00

FINAL BOUT

299,00

DEATH TRAP DUNGEON

369,00

DUKE NUKEM 3D

369,00

DYNASTY WARRIORS

349,00

EXHUMED

299,00

EXPLOSIVE RACING

349,00

FANTASTIC FOUR

299,00

FIFA 98

349,00

FIGHTING FORCE

369,00

FINAL FANTASY 7

369,00

FORMULA KART

349,00

FORMULA ONE 97

369,00

G POLICE

369,00

GEX 3D

369,00

GTA

349,00

HERCULES

349,00

HERK'S ADVENTURA

369,00

ISS PRO

369,00

IZNOOD

349,00

J. MADDEN 98

369,00

JESEY DEVIL

349,00

JHONA LOMU RUGBY

369,00

JUDGE DREED

299,00

LAST DYNASTY

349,00

LAST REPORT

349,00

LEGACY OF KAIN

249,00

LES CHEVALIERS DE BAPHOMET 2

349,00

LITTLE BIG ADVENTURE

349,00

LOST VIKING 2

299,00

Saturn version PAL

→ SATURN VF + 1 MANETTE + MEMOIRE + TOMB RAIDER + 100 F DE BON D'ACHAT\*

990 F

• VOLANT + PEDALIER + NEED FOR SPEED

499 F

• GENIAL ACTION REPLAY + ADAPTATEUR

199 F

+ MEMORY CARD 3 en 1

249 F

• ADAPTATEUR POUR JEUX JAPONNAIS

149 F

SI VOUS ACHETEZ UN JEU

99 F

+ PAD ANALOGIQUE

199 F

+ ADAPTATEUR 6 JOUEURS

259 F

JEUX JAP

DEAD OR ALIVE

399,00

FATAL FURY REAL BOUT SPECIAL + RAM

449,00

GRANDIA

399,00

HOUSE OF DEATH

399,00

KING OF FIGHTER 96

299,00

KING OF FIGHTER 97 + CARTOUCHE

469,00

LAST BRONX

199,00

LAYER SECTION 2

399,00

SAMOURAI RPG

349,00

SHINING FORCE 3

399,00

STREET FIGHTER VS X MEN

449,00

THUNDER FORCE IV

399,00

FORMULA KART

369,00

FRANKENSTEIN

299,00

JHONA LOMU RUGBY

369,00

JURASSIC PARK : LOST WORLD

299,00

LAST BRONX

329,00

MARVEL SUPER HEROES

349,00

MORTAL KOMBAT TRILOGY

299,00

NASCAR 98

369,00

NBA ACTION 98

369,00

NBA LIVE 97

199,00

NBA LIVE 98

369,00

NHL 98

329,00

QUAKE

369,00

SEGA TOURING CAR

369,00

SONIC R

369,00

SOVIET STRIKE

199,00

STEEL SLOPE SLIDER

369,00

SUPER PUZZLE FIGHTER

299,00

TETRIS PLUS

299,00

WARCRAFT 2

369,00

WINTER HEAT

369,00

WIPE OUT 2097

329,00

WORLD WIDE SOCCER 97

199,00

Promos ... Promos ... Promos

JEUX EUROPEENS

ALIEN TRILOGY

199,00

BATMAN FOR EVER

169,00

BUBBLE BUBBLE

169,00

BUG TOO

129,00

BUST A MOVE 2

169,00

CHAOS CONTROL

99,00

CRUSADER NO REMORSE

149,00

DAYTONA USA CC

99,00

DOOM

149,00

DRAGON HEART

99,00

FIFA 96

129,00

FIGHTING VIPERS

99,00

FRANCK THOMAS BIG HURT

99,00

HEXEN

199,00

IRON MAN

129,00

JACK IS BACK

149,00

LEGEND OF THOR 2

169,00

MAGIC CARPET

99,00

MR BONES

99,00

NBA JAM EXTREME

99,00

NIGHT

129,00

REVOLUTION X

99,00

ROAD RASH

129,00

SCORCHER

99,00

SEGA AGES

99,00

SHELL SHOCK

99,00

SHOCK WAVE

99,00

SPACE HULK 2

149,00

SPOT GOES TO HOLLYWOOD

99,00

THEME PARK

149,00

TUNNEL B1

129,00

VIRTUA FIGHTER KID

99,00

VIRTUAL ON

99,00

WWF IN YOUR HOUSE

99,00

X MEN

129,00

Nintendo 64

NINTENDO 64 EUR + 100 F de bon d'achat\*

999 F

BLAST CORPS

449,00

BOMBERMAN

399,00

CHAMELEON TWIST

499,00

CLAYFIGHTER 63 1/2

399,00

DIDDY KONG RACING

399,00

DOOM

499,00

DUKE NUKEM 64

469,00

EXTREME G

399,00

F1 POLE POSITION

449,00

F1 98

499,00

FIGHTER DESTINY

469,00

GOLDEN EYE 007

399,00

GRUIS N USA

399,00

HEXEN

399,00

ISS 64

499,00

J. MADDEN 98

499,00

KILLER INSTINCT GOLD

499,00

LYLAT WARS + KIT DE VIBRATIONS

499,00

MACE

499,00

MISCHIEF MAKER

399,00

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES

469,00

MORTAL KOMBAT TRILOGY

449,00

NAGANO

499,00

NBA HANGTIME

449,00

NBA PRO

499,00

NCW VS NWO

499,00

NFL QUARTERBACK 98

449,00

PILOT WINGS 64

449,00

SAN FRANCISCO RUSH

449,00

STAR WARS

499,00

SUPER MARIO 64

399,00

SUPER MARIO KART 64

399,00

TOP GEAR RALLY

499,00

TETRISSPHERE

399,00

TUROK

399,00

WAVE RACE 64

399,00

WAYNE GRETZKY HOCKEY

449,00

FORCE PACK

129 F

VIBREUR

499 F

VOLANT + PEDALIER

499 F

RALLONGE

69 F

MANETTE

199 F

MEMORY CARD

99 F

4X

149 F

ACTION REPLAY

399 F

SHOCK WAVE

249 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN CEDEX. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX

PRIX

Nom : .....

Prénom : .....

N° client : .....

Adresse : .....

Code Postal : .....

Ville : .....

Age : .....

Téléphone : .....

Signature : .....

(signature des parents pour les mineurs) :

Je joue sur : ☐ SUPER FAMICOM ☐ 3 DO ☐ SATURN

☐ SUPER NINTENDO ☐ MEGADRIVE ☐ JAGUAR ☐ NINTENDO 64

☐ SUPER NES ☐ NEO GEO ☐ PLAYSTATION

Frais de Port\* (jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F - Chronopost : 65 F (paiement hors CF))

TOTAL A PAYER

\* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 F / consoles : 90 F

Mode de paiement : ☐ Chèque postaux ☐ Chèque bancaire ☐ Contre Remboursement + 35 F

☐ Carte Bancaire N° .....

Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC -

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

PASSE TES COMMANDES SUR

3615

ESPACE 3

(2-23 F/m)

CONSOLE + 0398



**S**alut à tous ! J'espère que vous avez bien passé l'année dernière. Un quart de tour et que les traditionnelles bonnes solutions ont eu raison des mauvaises ondes. Comme les Métropolitains ont pu constater, nous sommes dans les mois froids. Certains vont partir déchirer les sommets, d'autres vont bronzer blottis contre le radiateur... Mais ne vous en faites pas. Vous allez vous en donner à cœur joie sur les gros titres du moment grâce aux merveilleuses astuces du bon site Switch. GTA, Explosive Racing, Kase no Klonoa... Je ne citer que quelques exemples du côté de chez Sony. Les nintendophiles auront droit à San Francisco Rush ou à l'air de l'été. N'oubliez pas : notre hors-série Playstation est dans les kiosques depuis un mois. Vous y trouverez tout un tas de soluces et de tips pour les jeux phares du moment. Les codes Action Replay pour Final Fantasy VII Pal, les soluces complètes de Tomb Raider 2, Crash Bandicoot... des petites astuces, la démo jouable de Gex 3D...). N'oubliez pas d'envoyer un E-mail à : [switchy@hotmail.com](mailto:switchy@hotmail.com) ça fait toujours plaisir... à la prochaine, mes fidèles calamars.

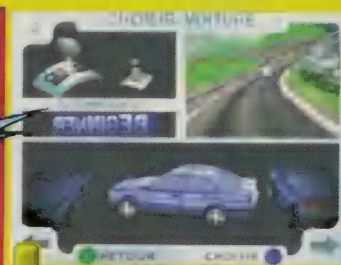
Switchy

## NINTENDO 64

## San Francisco Rush (Pal)

San Francisco Rush, dont le titre ne laisse pas le moindre doute sur

l'endroit où se déroulent les courses, contient du tip à gogo.



Tous les codes qui suivent s'effectuent à partir du menu de sélection du véhicule.

#### POUR CHANGER LA COULEUR DU BROUILLARD

Maintenez Z et pressez trois fois Bas-C, répétez le code pour



En orange, moi j'aime bien...

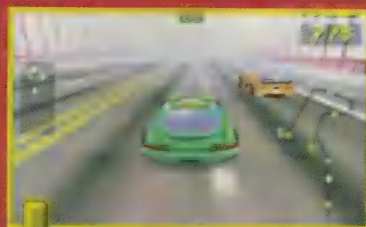
#### POUR CONDUIRE UNE CARCASSE EN FEU

Maintenez Haut-C, et pressez quatre fois Z. Répétez le code pour varier le degré de cuisson.



#### POUR CHANGER LA TAILLE DE LA VOITURE

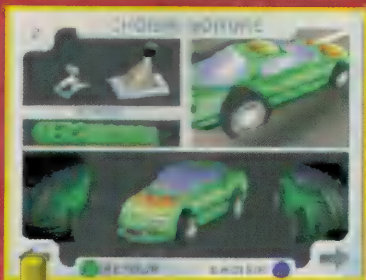
Maintenez Bas-C, puis Haut-C et relâchez les deux boutons. Maintenez ensuite Haut-C puis Bas-C et relâchez. Répétez le code plusieurs fois pour accéder aux différentes tailles des véhicules.



Il vous aplatit votre voiture, elle aura l'air d'une grande sportive.

#### POUR CHANGER LA TAILLE DES ROUES

Maintenez Gauche-C et Droite-C, relâchez et maintenez Droite-C puis Gauche-C et relâchez. La taille des roues avant change. Maintenez Droite-C puis Gauche-C, relâchez. Maintenez Gauche-C puis Droite-C, relâchez. Les roues arrière auront changé de taille.



Vous pouvez transformer votre véhicule préféré en Buggy. Cool, non ?

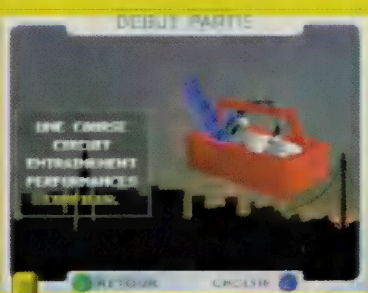
Soirée barbecue dans les rues de San Francisco...





Changer les textures, la couleur du brouillard, la taille des roues ou encore

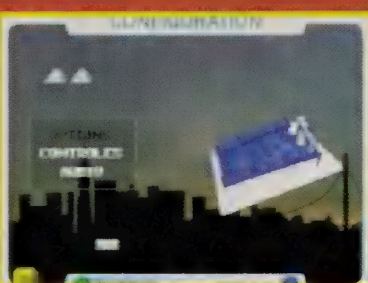
la gravité... voici de quoi réaliser un véritable lifting.



Les codes qui suivent s'effectuent sur l'écran des configurations.

### POUR CHANGER LES TEXTURES DES CIRCUITS

Maintenez Droite-C et L, relâchez-les. Appuyez sur Z. Maintenez Droite-C et appuyez sur L, relâchez-les. Appuyez enfin sur Z.



Un carré de couleur fait son apparition et tout a bien fonctionné.

### POUR AVOIR LE TEMPS INFINI

Maintenez Z, puis pressez en maintenant Bas-C puis Haut-C, maintenez Z et relâchez les autres. Puis maintenez Haut-C puis Bas-C.



### POUR CHANGER LA GRAVITE DU JEU

Maintenez Z et pressez Haut, Bas, relâchez Z et pressez Haut, Bas, Haut, Bas. Répétez le code pour changer la gravité.



Un symbole en forme de poids apparaît et l'astuce est réussie.

### POUR DÉSACTIVER LES COLLISIONS

Appuyez sur Gauche, maintenez Droite et Droite-C, puis relâchez. Pressez alors Haut-C, Gauche-C, Bas-C et Z.



L'affichage d'un petit bus confirme la validité du code.

Un chronomètre barré indique la validité du tip.

### POUR ÊTRE REMIS SUR PIED À L'ENDROIT DE L'ACCIDENT

Maintenez Z puis pressez en maintenant Gauche-C puis Droite-C. Maintenez Z, relâchez la pression sur les autres. Puis maintenez Droite-C puis Gauche-C.



Un petit R barré confirme que tout est en règle.



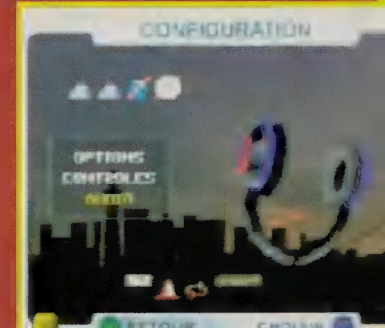
### POUR TRANSFORMER LES PLOTS DE PRÉVENTION EN MINE

Appuyez sur L, R, L, R, L, R.

Si vous avez assuré, un plot orange apparaît.

### POUR RENSER L'IMAGE

Pressez rapidement Haut, Droite, Bas, Gauche, Bas, droite, Haut, Gauche.



Deux flèches vous indiquent la validité du tip. Rensersant !

Toutes ces astuces sont cumulables. La preuve !



## NINTENDO 64

## Clay Fighter 63 1/3 (Pal)

Malgré leur succès relatif sur 16 bits, les persos en pâte à modeler font leur come-back. Bien sûr, tradition oblige, la

ribambelle de cheats (genre persos cachés...) est là. Ils ne sont pas bien difficiles à réaliser. Voyez vous-même...



Les codes qui suivent s'effectuent sur l'écran de sélection des personnages.

## POUR JOUER AVEC BOOGERMAN

Maintenez L et pressez Haut, Droite, Bas, Gauche, Droite, Gauche (avec le pad directionnel, pas l'analogique).

Boogerman in the place !



## POUR JOUER AVEC D' KILN

Maintenez L et pressez B, Gauche-C, Haut-C, Droite-C, Bas-C, A.

Le sournois docteur va pouvoir opérer tranquillement...

## POUR JOUER AVEC SUMO SANTA

Maintenez L et pressez A, C-Bas, C-Droite, C-Haut, C-Gauche, B.



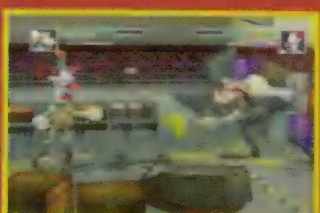
Le Père Noël joue le bidon.

## POUR AVOIR DES OPTIONS SECRÈTES

Maintenez L et pressez C-Haut, C-Droite, C-Gauche, C-Bas, B, A. Ensuite, allez faire un tour dans les Options.



Voici les nouvelles options ! À vous de choisir...



On peut changer la taille des personnages.

## PLAYSTATION

## Explosive Racing (Pal)

La suite explosive de Burning Road réserve de belles surprises. Ne vous fatiguez plus à chercher circuits et

véhicules cachés. Le jeu est assez dur, on peut tricher un peu. Tout est une question de mots de passe...



Tous les cheats qui suivent s'inscrivent sur l'écran des mots de passe.

## POUR AVOIR UN SUPER "MAX" MADMAX



Toutes les capacités Max seront à fond après ce code.

## POUR ACCÉDER AU NIVEAU SECRET XAMDAM

Puis sur la sélection des courses, placez-vous sur la dernière et faites simultanément : L1, R1 et Croix.



## POUR AVOIR TOUS LES VÉHICULES ET TOUS LES CIRCUITS

Pour les véhicules : WINNER  
Pour les circuits : SFO



À vous les balades folles dans des courses diaboliques !

## POUR COURIR EN MODE MIRROR XAMDAM

Puis sur la sélection des circuits, choisissez une course et faites simultanément : R1, Carré et Croix.



Le dernier niveau est l'envers, c'est la folie.

Ce niveau est des plus loufoques. Couleurs flashy et décors psyché garantis !

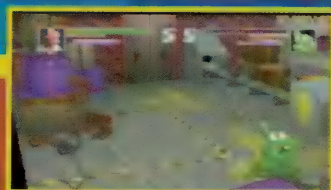
## POUR CHOISIR SON NIVEAU EN MODE 2 JOUEURS

Sur l'écran de VS, appuyez sur C-Droite ou C-Gauche pour faire défiler les différents décors.



## POUR SE MOQUER ET PROVOQUER

• Bad Mr Frosty, Hougane, Icky Bod Clay et Taffy : R et B simultanément.  
• Blob, Bonker, Dr Kiln, Earthworm Jim, Kung Po Sumo Santa et T.Hoppy : L, R et A simultanément.





# La Nintendo 64 a son magazine!



EN  
CADEAU

AVEC LE

N°3

LE JEU

DE 52 CARTES

N64



LE **seul** MAGAZINE OFFICIEL NINTEND





## PLAYSTATION

## Grand Thief Action (Pal)

Voler, tuer, trafiquer, ça c'est la vie comme on l'aime. La censure a sévi dans nombre de pays de la Communauté européenne, mais

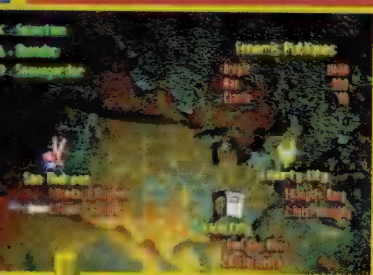
nous, on aime. Tous les lascars qui rêvent de devenir Pablo Escobar ou Don Corleone peuvent saliver... Matez un peu ça.



Tous les codes qui suivent s'inscrivent à la place du nom du personnage incarné. Sur l'écran de Sélection du perso, appuyez sur Carré. Une fois le mot de passe inscrit, appuyez sur Rond.

**POUR AVOIR TOUTES LES ARMES, CHOISIR SON NIVEAU, AVOIR 99 VIES, X5, LA "GET-OUTTA-JAIL-KEY", DES GILETS PARE-BALLES, LES COORDONNÉES AFFICHÉES ET LE WANTED AU NIVEAU 4**

Inscrivez : Bstard



Vous pourrez choisir le niveau que vous souhaitez...



... et blaster sec tous ceux qui s'opposent à vos ambitions.

### POUR TERMINER LE NIVEAU EN COURS

Inscrivez : WEYHEY. Puis commencez une partie. Pour terminer celle-ci, il vous suffit de suivre la flèche rouge.



vous les cinématiques de fin de niveau !

## PLAYSTATION

## Frogger (Pal)



La petite grenouille est de retour. Et en 3D cette fois... Pour tous ceux qui n'ont pas l'âme d'un batracien, ces quelques codes ne

seront pas superflus. Accéder à tous les niveaux et avoir des vies à l'infini permettront aisément de venir à bout du jeu.



Les deux codes qui suivent s'effectuent pendant la partie durant la pause.

### POUR AVOIR LES VIES INFINIES

Faites : Droite, Carré, Triangle, Carré, Triangle, Croix.

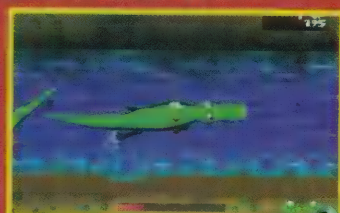


### POUR ACCÉDER À TOUS LES NIVEAUX

Faites : Droite, Carré, Triangle, Carré, Triangle, R1, L1, R1, L1, Rond.



Le dernier niveau est accessible, vous pouvez renaître indéfiniment de vos cendres !



## PLAYSTATION

## Kase no Klonoa (Jap)

Le jeu de plates-formes de Namco est une petite merveille. Plates-formes entrecoupées de dialogues et de scènes cinématiques fantastiques, moi j'aime. Beaucoup

d'entre vous ont pu croire que le jeu avait une durée de vie très courte. Faux. Il faudra accomplir maintes prouesses pour terminer la quête du petit chien bizarre.

### POUR CHOISIR SON NIVEAU ET AVOIR UN "MUSIC PLAYER"

Vous devez avoir terminé le jeu en sauvant tous les petits personnages dans tous les niveaux. Cela vous donne accès au Stage Select, avec en plus l'Extra Vision. Dans ce mode "Carte", il faudra amasser 100 diamants par niveau pour avoir un nouveau secret (je ne sais pas encore ce que c'est, ça n'y arrive pas pour tous les niveaux). En terminant l'Extra Vision archi grave dure à mort, vous obtiendrez le Music Player. C'est tout ! Eh oui...



Parvenir à bout des différents objectifs de fin de jeu n'est pas donné.





# Si tu préfères payer plus cher c'est ton problème

**C'est le bon plan!  
pour acheter tes jeux moins cher !**



## Jusqu'à 5 JEUX 129 F AU CHOIX

**TTC  
CHACUN  
+ Frais  
d'envoi**

**Et en plus... deux cadeaux de bienvenue !**

**Un Range CD-Audio**

**Un cadeau surprise**

Si tu réponds dans les 8 jours.

Offre valable jusqu'au  
06/98



**Final Fantasy VII**  
Pour PSX

**MDK**  
Pour PSX

**Tomb Raider**  
Pour PSX

**Moto Racer**  
Pour PSX

**Tomb Raider 2**  
Pour PSX

**Profite de cette offre et  
bénéficie de tous les privilèges du  
Club Européen du Multimedia**  
Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.  
Un Catalogue de 132 pages couleur accompagné  
de son CD-ROM Magazine chaque  
trimestre : des Jeux, des Infos, des nouveautés,  
des démonstrations...

**Les CADEAUX, en accumulant des Points fidélité !**  
**Un Choix Exceptionnel** constamment réactualisé : plusieurs milliers de titres présentés dans  
notre Catalogue.

**Toute la production française + tous les "Best  
sellers" Américains !**  
**Une Garantie d'Économie** : chaque Jeu acheté  
au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le  
prix public), donne droit à une **Réduction  
supplémentaire** sur un second Jeu.  
**Une livraison encore plus rapide**  
(48 h par Colissimo) en commandant par  
téléphone, par Internet ou par Minitel  
4 h / 24 h, 7 jours sur 7.

En échange de tous ces privilèges, tu as juste à  
acheter 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I au prix  
Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers

C+0398

### BON D'ESSAI GRATUIT

PS40

A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, B.P. 72 - 59963 Croix Cedex

Voici le (les) JEUX que je choisis :

1 <sup>er</sup>	2 <sup>e</sup>
N°	N°
3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>
N°	N°
5 <sup>e</sup>	
N°	

Attention : Certains titres comptent double

Pour mes jeux, je choisis une version

☐ PSX ☐ Saturn

Je possède également un

ordinateur : ☐ PC ☐ MAC

Un Cadeau-Surprise

si je réponds sous 8 jours

JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT DU CLUB

EUROPÉEN DU MULTIMEDIA NI DU CLUB

EUROPÉEN DU CD-ROM

Envoyez-moi (les) Jeux dont j'ai noté (les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mon Cadeau Gratuit. Si  
dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous (le/les) retourne et sera intégralement  
remboursé (hors frais de port). Si je décide de (le/les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du  
Multimedia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhésion et  
mon premier Catalogue Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 Jeux Console, CD-ROM ou CD-I  
au moins par an, pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je  
désire la recevoir, je n'aurai rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre Jeu  
ou pas de Jeu du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon Catalogue Magazine, avant la  
date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum.  
Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite  
quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.

- ☐ Je choisis 1 JEU (hors compte double) : je joins mon règlement de 168,90 F (129 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ Je choisis 2 JEUX (ou 1 JEU compte double) : je joins mon règlement de 297,90 F (258 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ Je choisis 3 JEUX (ou 1 JEU + 1 JEU compte double) : je joins mon règlement de 426,90 F (387 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ Je choisis 4 JEUX (ou 2 JEUX compte double) : je joins mon règlement de 555,90 F (516 F + 39,90 F de frais d'envoi)
- ☐ Je choisis 5 JEUX (ou 3 JEUX + 1 JEU compte double) : je joins mon règlement de 684,90 F (645 F + 39,90 F de frais d'envoi)

Je règle par : ☐ Chèque\* ☐ Mandat-Lettre\* (\* Liabilité à l'ordre au Club Européen du Multimedia)

☐ CB N° ☐ Expire le

Supplément frais de port : Belgique, Suisse, Luxembourg : 35 F - Dom Tom : 110 F - Autres pays : nous consulter.

☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20 F.

Date

Signature obligatoire

(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mlle. ☐ Mlle.

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_

Né(e) le \_\_\_\_\_ Tél. \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Code Postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_

Conformément à la loi sur l'information et la liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vis-à-vis de vos données.  
amises à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse sus-mentionnée.

**DISPONIBLES :**  
**Tous les jeux pour  
Playstation et Saturn**



Par Téléphone,

0-836-670-505

Par Minitel,

3615

**Chirde ici**

PlayStation et le logo PlayStation sont des marques commerciales de  
SONY Computer Entertainment Inc. Sega Saturn et le logo Sega Saturn  
sont des marques commerciales de SEGA Enterprises, Ltd. Toutes  
autres marques sont déposées par leurs propriétaires respectifs.  
Photos non contractuelles

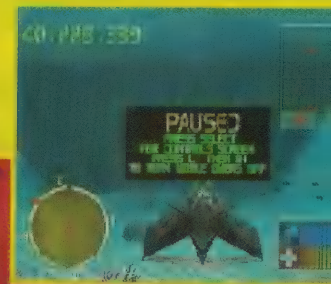


## PLAYSTATION

### TREASURE OF THE DEEP (PAL)

Je suis emballé par ce jeu. Les ambiances aquatiques sont très réussies, les sous-marins nombreux et variés, même chose pour les armes, beaucoup d'espèces

animales sont représentées et très bien animées. Il se trouve qu'il existe une tonne de Cheats et qu'ils sont du genre plutôt fumant, voyez par vous-même.



#### PROCÉDURE À SUIVRE

Tous ces codes commencent de la même façon et doivent être effectués durant la Pause pendant une partie.

Veuillez donc taper la séquence suivante avant tous les codes. Ceux-ci seront réalisés à la suite sans enlever

la Pause. Tapez : Bas, Croix, Gauche, Carré, Haut, Haut, Triangle, Triangle, Droite, Droite, Rond, Rond.

#### POUR AVOIR TOUS LES ÉQUIPEMENTS

Quatre fois L1, quatre fois R1, quatre fois L2, quatre fois R2.

Tous les équipements (torches, vision nuit, etc.) sont au maximum : 99.



#### POUR AVOIR TOUTES LES MISSIONS DISPONIBLES

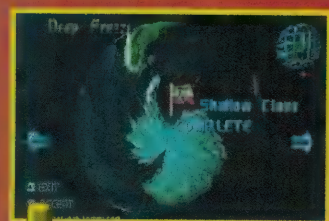
Bas, Droite, Haut, Gauche, Triangle, Croix.

Même le dernier niveau, Atlantis, est disponible. Étonnant, non ?



#### POUR AVOIR TOUTES LES MISSIONS COMPLÈTES

Carré, trois fois Croix, Carré, trois fois Triangle, Carré, trois fois Croix.



Toutes les missions sont complétées !

#### POUR AVOIR TOUTES LES ARMES

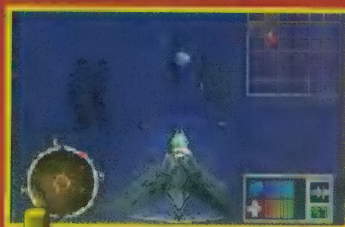
Quatre fois R1, quatre fois L1, quatre fois R2, quatre fois L2.



Toutes les armes à 99 munitions, c'est pas la balle...

#### POUR AVOIR LE MODE "BANANA"

Croix, Haut, Triangle, Bas.



Ce code change votre tir base. Répétez-le plusieurs fois pour découvrir toutes les sortes harpons disponibles.

#### POUR TERMINER LA MISSION EN COURS

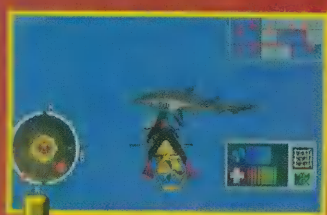
Trois fois Triangle, trois fois Bas.



Deux mots agréables à lire quand on bloque depuis longtemps.

#### POUR AVOIR DEUX FOIS PLUS DE TEMPS DANS LE NIVEAU SHARK ATTACK

Trois fois L2, trois fois R1, R2, L1.



Les dents la mer...

#### POUR AVOIR DES CONTINUES SUPPLÉMENTAIRES

Trois fois R2, trois fois L2.



Voilà quoi jouer plus longtemps.

#### POUR AVOIR DE L'OR EN PLUS

R1, R2, L1, L2, R1, R2, L1, L2.



Les sous-marins vos rêves n'attendent plus que vous !

#### POUR AVOIR UNE PIÈCE DU TABLEAU

L1, L2, L1, L2, Carré, Rond.



Un secret facile obtenir...

#### POUR AVOIR UN PERMIS DE CHASSE SOUS-MARINE (POUR TUER LES ESPÈCES INOFFENSIVES)

R2, R1, L2, L1.

Au menu ce soir, requin-baleine aux algues, peut-être langoustine en entrée...



#### POUR AVOIR DE L'AIR INFINI

Triangle, Rond, Croix, Carré, Haut, Droite, Bas, Gauche.

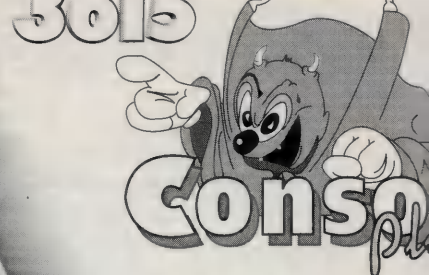
Pas risque d'asphyxie !



#### POUR ÊTRE SUPER RAPIDE

R1, R2, R1, R2, R1, R2.





**PRINCES DU FUN**

**ROIS DE LA GLISSE**

**3615 CONSOL PLUS**

**TOUJOURS A DO**

## PLAYSTATION NEWS

STEEL REIGN	299 F
STREET FIGHTER COLLECTION	299 F
BATMAN ET ROBIN	329 F
PFA SOCCER MANAGER	329 F
BUSHIDO BLADE	329 F
POWERBOAT RACING	329 F
THEME HOSPITAL	329 F
X-MEN	349 F
SUPERSONIC RACERS 2	349 F
NAGANO WINTER OLYMPICS '98	349 F
DEATH TRAP DUNGEON	369 F
BLOODY ROAR	349 F
SERIE PLATINIUM A	149 F
WIPE OUT • CRASH BANDICOOT	
• TEKKEN 2 • SOULBLADE	
• PORSCHE CHALLENGE	
• COMMAND AND CONQUER	
• DESTRUCTION DERBY	

LES FRAIS DE  
PORT C'EST  
TELEMENT NUL.  
QUE CHEZ NOUS  
C'EST :

## NINTENDO

**JEUX EUROPÉE**

**LES TOPS**

TRETRISPHERE	3
BANJO WAZOOIE	4
TONIC TROUBLE	4
CONKER'S QUEST	4
NAGANO 64	4
NBA PRO 98	4

ON RACHETE CASH

**3615 Consolplus**

FRAIS DE PORT GR

**LE PLUS GROS CATALOGUE DE JEUX SUR LE MINITEL  
DISPONIBLE 24 H / 24 ET 7J/7**

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT

**TOTAL**

### COORDONNÉES

Nom : .....  
Prénom : .....  
adresse : .....  
Ville : .....  
Code Postal : .....

### REGLEMENT

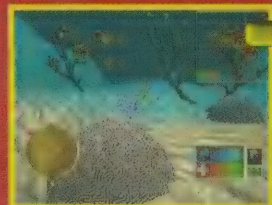
☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :  
☐ CARTE BANCAIRE  
Expire fin .....  
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

C+ 03/98

**TOUS CES PRODUITS SONT EGALEMENT DISPONIBLES  
AUX MAGASINS CONSOLPLUS GAME  
9 Rue Léopante - 06000 NICE ET 7 Bd Kennedy - 06800 CAGNES/MER  
Tél. 04 92 02 06 04 - FAX 04 93 20 97**

### POUR AVOIR DE L'ÉNERGIE INFINIE

Effectuez : Triangle, Triangle, Croix,



Invin-  
cible,  
tel un  
dieu  
destructeur  
des mers.

### POUR AVOIR LA CAMÉRA VUE DE HAUT

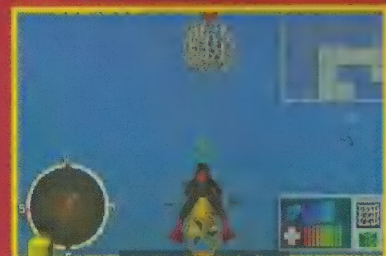
Triangle, Carré, Croix, Carré.



Dans ce mode, vous pouvez zoomer  
l'avant vers l'arrière en maintenant  
bouton Select tout en appuyant sur Li ou

### POUR RECHARGER L'AIR ET L'ÉNERGIE VITALE

Haut, Bas, Gauche, Droite, deux fois  
Croix.



Un code pratique si on ne veut  
tricher qu'à moitié !

### POUR RÉVÉLER TOUTE LA CARTE EN HAUT À DROITE DE L'ÉCRAN

Carré, Croix, Rond, Croix, Carré.



Alors  
il vous  
ne vous  
repérez  
pas...

### POUR OUVRIR LES PASSAGES

Effectuez : Croix, Rond, Triangle,  
Carré.



Désormais, plus besoin  
trouver les interrupteurs.

### POUR TRAVERSER LES OBJETS

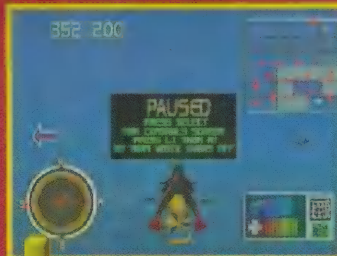
Deux fois Carré, deux fois Rond.



Ici, vous ne pouvez prendre  
or ni objet. Retapez le code.

### POUR RÉVÉLER TOUTE LA CARTE

Carré, Croix, Rond, Croix, Carré.



Les passages secrets ne  
seront plus pour vous.

### POUR FAIRE DISPARAÎTRE INFOS À L'ÉCRAN ET RADARS

Triangle Croix, haut, Bas.

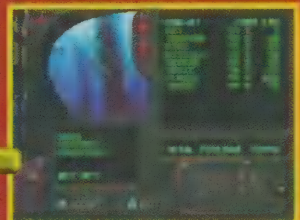


C'est  
plus  
beau  
comme  
ça, non ?

### POUR FAIRE LE PLEIN D'ARMES ET D'ÉQUIPEMENTS

Triangle, Haut, Croix, Bas.

Votre équipement dépasse les  
45 000 unités poids, mais vous  
pouvez quand même plonger.





**E**t voilà, il fallait bien que cela arrive un jour ! A force de dévaler comme des dératés les pentes enneigées de mon Trolland oriental natal, nous sommes tombés, avec l'oncle Hourkh, sur un os... C'est le cas de le dire. Mon oncle n'a pas vu le squelette de m'brach (une sorte de rhinocéros) devant lui et a foncé droit dedans. Résultat des courses : trois côtes cassées pour l'oncle Hourkh et deux défenses d'halpin foutues (au prix que ça coûte !!!). Aux dernières nouvelles, l'oncle Hourkh a décidé d'arrêter définitivement le ski et veut désormais se consacrer au saut à l'élastique. Aïe ! Rendez-vous le mois prochain... l'élastique a tenu le coup !

Bomboy, sponsorisé par Elastoplast

## VAINQUEUR DU MOIS

Il s'appelle Nicolas Verdon et habite Tours. Son dessin, vous l'aurez remarqué, est très futuriste et représente Link sur une moto à la "Akira". Décidément, il me semble que l'arrivée de Zelda sur Nintendo 64 déclenche chez certains d'entre nous des passions ! En tout cas, bravo Nico, tu remportes un abonnement à Consoles+.



## ERIC HOCHET

**Q** Lecteur de Consoles+ (étonnant, non ?) depuis longtemps, Eric Foussier doit savoir que Tekken 3 est déjà sorti au Japon. Il me demande donc quand est prévue la version officielle. Il voudrait aussi savoir si Gran Turismo est bien le meilleur jeu de voitures sur Playstation, et quel est, à mon avis, le jeu de baston le plus sympa sur cette console.

**R** Salut Eric, ça coche ? \*Blague 1998. A l'heure où je te réponds, Tekken 3 n'est toujours pas sorti au Japon. D'après nos informations, le jeu ne devrait pas investir les étagères avant la fin du mois de mars, voire même avant avril. Alors, ne te fie pas aux publicités des revendeurs

(celles que tu peux trouver dans les magazines), elles pourraient t'induire en erreur. Une chose est certaine, Sony prévoit de sortir le jeu en version officielle pour la rentrée prochaine, certainement en octobre 98.

Je ne sais pas si l'on peut dire que Gran Turismo est le meilleur jeu de voitures qui existe, mais c'est, en tout cas, l'un des plus beaux ! La qualité des graphismes est incroyable... On notera, par exemple, les reflets métalliques sur la carrosserie des voitures, qui vaut son pesant de cacahuètes. Il offre aussi des ralentis encore jamais vus, ceci grâce aux caméras virtuelles placées de manière très intelligente tout le long des nombreux circuits. La version officielle de Gran Turismo est prévue pour le 15 mai. Enfin, pour répondre à ta troisième question, sache qu'il

REMARQUE...  
NOTE QUE ÇA AURAIT PU  
ÊTRE PIRE, TONTON...  
J'AURAIS PU ÊTRE  
BLESSÉ !!



est toujours difficile de dire quel est le meilleur jeu de baston sur une console... Disons que si tu aimes les jeux en 3D, Tekken 2 et Soul Blade sont des valeurs sûres. Si tu préfères la baston en 2D, Marvel Super Heroes devrait te satisfaire pleinement.

## PIERRE EST-Y CHAUD ?

**Q** Parmi les 867 questions que Pierre Chauty me pose, certaines sont plus intéressantes que d'autres. Par exemple, il aimerait connaître le prix de Yoshi's Story en version officielle ou encore savoir si l'on pourra créer ses propres niveaux dans un jeu sur DD64 et ensuite les enregistrer. Bon, le rapport questions écrites/questions choisies n'est pas énorme, mais c'est déjà ça, n'est-ce pas...

**R** Salut Pierre \*Rolling Stones 1965. Yoshi's Story devrait sortir en version officielle vers la fin du mois de mars prochain. Son prix sera celui habituellement pratiqué par Nintendo France, à savoir un peu moins de 400 francs (370 francs environ), ce qui reste très raisonnable.

Quand on pense qu'en import le prix de Yoshi's Story dépassait souvent les 700 francs, on peut se réjouir du prix annoncé par Nintendo France. Cependant, il est encore trop tôt pour connaître toutes les caractéristiques du DD64 et les possibilités qu'il offrira. Cependant, si l'on prend pour exemple le monde du PC ou du Mac, un support réinscriptible offre des avantages considérables dans un jeu : possibilité d'enregistrer ses parties à tout instant, créer des niveaux, les modifier et les sauvegarder, ajouter des Add-on pour prolonger la durée de vie d'un jeu... J'en passe et des meilleurs. Zelda 64, par exemple, sortira en version cartouche, mais aussi en version DD64. La version DD64 sera un Add-on, une suite au jeu sur cartouche. C'est-à-dire que le jeu sera encore plus long et plus passionnant ! Si le DD64 met autant de temps à arriver sur le marché, c'est que Nintendo veut faire les choses correctement. Aux dernières nouvelles, le DD64 sera équipé d'un modem, ce qui laisse envisager la possibilité de naviguer sur Internet ou encore jouer à plusieurs en réseau, comme on le fait sur PC ou Mac. Génial, non ?



CONSOLES +  
RUBRIQUE COURRIER  
92514 BOULOGNE CEDEX  
OU ECRIS TON COURRIER  
SUR LE 3615 TCPLUS

Nintendo 64. Cependant, aucune date n'a encore été annoncée. Une suite à GoldenEye est en préparation chez Rare. Il ne s'agira pas de "Demain ne meurt jamais", car la licence du film a été achetée par une autre société. En fait, Rare serait en train de préparer un jeu qui regrouperait les meilleurs moments des films de "James Bond". Un best of en quelque sorte. Cela promet, n'est-ce pas ? En ce qui concerne Capcom, des jeux seraient en développement pour la Nintendo 64. Le premier à voir le jour s'intitule Rockman Dash, dont le héros est plus connu en France sous le nom de Megaman. Par la suite, Ghost'n Goblins (un superbe jeu des années 80) et Strider devraient aussi être développés sur Nintendo 64. Il est encore trop tôt pour savoir si un jeu comme Street Fighter en 3D est en développement sur Nintendo 64.

## MEHDI ZINE, SUR SA MEZZANINE PERCHE...

**Q** Mehdi se demande si Spy, Niiico, AHL, Panda, Gia, Cheub, Switch et Bomboy sont les seuls à s'occuper du magazine Consoles+. Il aimerait savoir si d'autres personnes participent à la réalisation de Consoles+ chaque mois.

**R** Salut Mehdi ©Agadir 1998. Si tu regardes à la fin du magazine, au niveau de la page des petites annonces, tu remarqueras une liste de noms des personnes qui ont participé au magazine (cette liste s'appelle un "ours", marrant, non ?). La première chose que tu noteras, c'est que Spy, Niiico, AHL, Panda, Gia, Switch, Cheub et moi, Bomboy, ne sommes pas les seuls à nous occuper du magazine. En plus des



## BRUNO D'AGEN

**Q** Contrairement aux apparences, Bruno n'est pas d'Agen mais de Paris.

Bruno, donc, aimerait savoir si les Previews du Japon concernent des jeux sortis au Japon ou des jeux qui sortent en France en provenance du Japon (est-ce bien clair ?). Bruno me demande également si des suites sont prévues à ISS 64 et à GoldenEye. Enfin, ultime question, est-ce que Capcom prévoit d'adapter un Street Fighter 3D sur la Nintendo 64 ?

**R** Salut Bruno ©Agen 1745. Tous les titres présentés dans la partie Japon Previews sont des jeux en préparation, qui ne sont donc pas encore disponibles. Tu l'auras remarqué, un petit encadré t'indique la date de sortie du jeu au Japon. Cela n'a rien à voir avec une éventuelle date de sortie en France, car il arrive que des jeux commercialisés au Japon ne voient jamais le jour dans notre pays. Une nouvelle version de International Superstar Soccer est arrivée en import du Japon sur Playstation le mois dernier, ce qui laisse envisager une prochaine version sur



ARESKE MONNIER (VALENCE)



CEDRIC PRUVREL (BERNIÈRES)



ANTONIA MUIESI (BRIGNOLES)

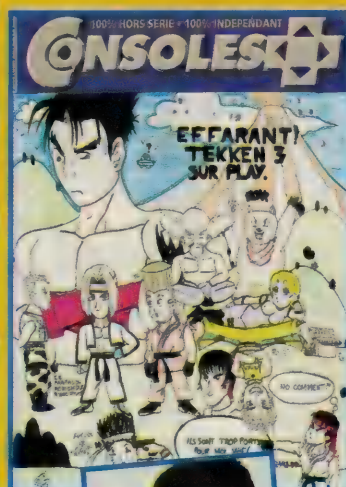
DIJY DUONGUEN (MEYRIEL)

PIERRE LANDES (ATTES)



# LE PRIX D'EDDY KACE

Le prix spécial du mois revient à une bande de sacrés déconneurs ! A force de vous demander d'envoyer des photos délirantes, il fallait bien que ça arrive un jour ! Jean-Victor Marie et ses copains Flo et Geo vont donc recevoir le prochain numéro de Consoles+ dédié par toute l'équipe. J'espère que cela inspirera d'autres lecteurs (et lectrices !), car je me suis bien amusé !!!



YOUSSEF FAHCHOUGH (NARBONNE)



HAK KHEMMA



## LIEUTENANT PETITJEAN

**Q** Sébastien Petitjean est l'une des rares personnes à m'envoyer le nombre syndicalement idéal de questions : une ! Voilà un gars qui a tout compris. Bravo mon ami ! Sébastien me pose une question que la plupart d'entre vous se sont posée au moins une fois dans leur vie : comment devenir concepteur de jeux vidéo ?

**R** Salut Sébastien  
©Syndic 1982. Il est très difficile de répondre à ta question. En France, il n'y a pas de filière spécialisée pour devenir concepteur de jeux vidéo. Au Japon, cela fait longtemps que ça existe. Il faut dire qu'ils sont

## N'OUBLIEZ PAS

- Que vous pouvez toujours m'envoyer vos dessins sur disquette PC, ou Macintosh. Un enregistrement au format JPEG, TIFF ou PICT est impératif pour qu'on puisse les regarder sur nos ordinateurs. Les vainqueurs seront bien entendu récompensés au même titre que les dessinateurs traditionnels. Y'a pas d'raison !
  - Continuez à m'envoyez vos dessins accompagnés de votre photo. N'hésitez pas à faire des grimaces ou restez naturel si vous êtes déjà moche (nous, avec Switch et Panda, on est immunisés...), on aime bien ça ! Merci les p'tits gars !
  - Que Niiico (un nain porte quoi) s'occupe de collecter les questions que vous désirez me poser via le courrier électronique. Envoyez vos questions portant le titre "Courrier Bomboy" à l'adresse suivante : nicolas@imagnet.fr.
- Si vous possédez un E-mail, faites-le moi savoir dans votre courrier. Je glisserai alors votre adresse dans le magazine. Vous pourrez ainsi communiquer entre vous. Sympa, non ?

rédacteurs, tu trouveras des maquettistes, pour mettre en page le magazine et aussi un secrétaire de rédaction (un brave type à l'air un peu farouche, mais qui ne mord pas). Le gros de son travail consiste à nous réclamer les tests et à corriger nos "fotes" d'orthographe (note du secrétaire en question : rarement plus de deux par mot), quand il ne s'agit pas de tout réécrire. Viennent ensuite les chefs de publicité et les responsables marketing, dont le boulot est de vous offrir de magnifiques pages de pub tout en couleurs et des cadeaux gratos (calendriers, booklet de tips, porte-clefs, voitures de sport, vacances à la montagne, séjour à Fleury-Mérogis...). Enfin, bref, tout est indiqué dans l'ours, tu n'as plus qu'à le lire.



Hé mec !  
Viens t'éclater avec  
nous. Abonne-toi  
à Consoles +



**1 AN (11 n<sup>os</sup>)**  
+  
**la manette Superpad\***  
**319<sup>F</sup>** seulement



**2 ANS (22 n<sup>os</sup>)**  
+  
**la manette Superpad\***  
+  
**la Memorycard\***  
**599<sup>F</sup> seulement**



\* **Pour Nintendo 64 :** la manette Superpad dotée de 5 boutons de tir et d'une fonction de commande visuelle, commande numérique octodirectionnelle, commande de poignée de jeu analogique, emplacement pour carte mémoire. **La Memorycard :** capacité de sauvegarde en mémoire de 32 K. Ne perdez plus jamais vos acquis au cours d'un jeu. Convient spécialement pour une utilisation dans les jeux de sports ou d'aventures. Fonctionne avec tous les jeux Nintendo 64 disposant de l'option "Sauvegarde" (Save).

**FFRE 1 AN**

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :

Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

☒ **OUI**, je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (11 numéros) au tarif de **319 F** au lieu de ~~542 F~~ soit **223 F d'économie**

Je recevrai la manette Superpad (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal :  Ville : .....

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

\_\_\_\_\_

Date d'échéance :     Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 33 F et la manette Superpad au prix de 179 F.

**OFFRE 2 ANS**

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :

Consoles • Libre réponse n° 88 42 75-75742 PARIS CEDEX 15

☒ **OUI**, je m'abonne à Consoles + pour **2 ans** (22 numéros) au tarif de **599 F** au lieu de ~~1004 F~~ soit **405 F d'économie**

Je recevrai la manette Superpad et la Memorycard (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal :  Ville :

☐ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'

☐ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

Date d'échéance :     Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 33 F, la manette Superpad au prix de 179 F et la Memorycard au prix de 99 F.

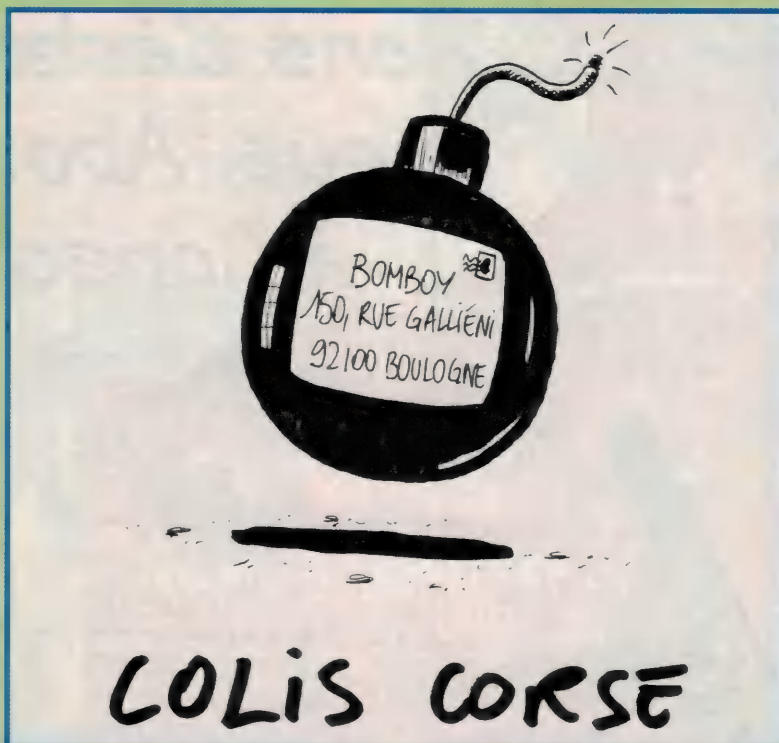


bien plus en avance que nous en matière d'électronique et de culture jeux vidéo. La conception d'un jeu vidéo ne se fait plus en solitaire, comme au début des années 80 où un unique programmeur était capable de sortir un jeu. Quelques mois de travail chez lui, une programmation en langage machine 8 bits, et le tour était joué. Désormais, il faut parfois plusieurs années pour créer un jeu vidéo. De l'idée originale à la touche finale, beaucoup de temps et d'argent auront coulé. Les budgets d'un jeu vidéo s'élèvent désormais à quelques millions de francs ! Il faut des équipes de quinze à vingt personnes (plus de cinquante pour Mario 64 !). Producteurs, chefs de projet, scénaristes, dialoguistes, programmeurs, graphistes, musiciens... chaque développeur a un rôle bien défini, et les compétences qui vont avec... Comme tu peux le voir, le jeu vidéo fait appel à différents corps de métier. Ce qui est sûr, c'est qu'une solide formation dans le domaine du multimédia est un atout. Reste maintenant à savoir ce que toi tu veux faire ! Cela dit, rien ne t'empêche de contacter des boîtes de développement françaises, comme Ubi Soft, Infogrames ou Kalisto, pour tenter ta chance chez eux. Ton dossier les intéressera peut-être...

## PERMIS DE TUER

**Q** Ce n'est pas un hasard si Pierre Antoine Paoli, un jeune Corse, me pose cette question : est-ce que GTA vaut le coup d'être acheté ? Entre nuit bleue et nuit blanche, on ne sait plus où donner de la tête en Corse.

**R** Salut Pierre Antoine. Bombex 1978. Cela ne m'étonne pas de toi : un Corse qui veut acheter GTA, tu le crois ça ? \*AHL 1867. Si tu veux mon avis, GTA ne te changera pas de l'ambiance qu'il y a parfois à Bastia, Ghisonnaccia, Solenzara ou encore devant les grilles de la préfecture d'Ajaccio. Tu diriges un gangster et tu dois effectuer des missions pour le compte de ton boss : livrer de la drogue, éliminer un truand,



descendre un flic, faire sauter le commissariat du coin avec un camion d'essence... La routine... Tu ne seras pas déçu, tu verras. Il faut bien évidemment prendre le jeu au premier degré, tout comme mes propos d'ailleurs. Il est étonnant que ce jeu soit interdit à la vente dans certains pays d'Europe. Quand on incarne un flic dans Virtua Cop, personne ne dit rien ! Alors, on se calme et on nous laisse jouer tranquillement les bandits dans GTA. Vas-y, Pierre Antoine, achète ce jeu et éclate-les tous !

## ALEXANDRE LE PETIT

**Q** C'est amusant, le nom de famille d'Alexandre est Klein, ce qui signifie "petit" en allemand. Comme quoi, pas besoin de chercher pour trouver un titre amusant, tout se fait automatiquement. C'est aussi ça le progrès. Alexandre, donc, aimerait savoir quelle est la meilleure manette pour Nintendo 64 et pourquoi GoldenEye a été noté 98% en version US et "seulement" 94% en version officielle.

**R** Salut Alex. Consoles+ 1998. Je vais te répondre franchement, pour moi la meilleure manette pour la Nintendo 64 est celle vendue

avec la console. C'est de loin la plus robuste, offrant la meilleure prise en main. Certes, d'autres manettes proposent des tirs automatiques et des turbos à volonté, mais en as-tu vraiment besoin dans un jeu N64 ? Je ne le crois pas, ça ! \*Bombo 1998. GoldenEye a effectivement été noté différemment en version US et en version officielle. Cela est dû au fait que l'ignoble Panda s'est un peu trop emporté quand il a reçu le jeu en import. La version officielle est tout aussi excellente et mérite parfaitement son 94%, car ce jeu est incontestablement une réussite.

## PLUS BELLE, TU MEURS !

**Q** Halm est une jolie jeune fille "comme on aimerait en voir plus souvent". Elle lit Consoles+ avec la plus grande attention et a remarqué une incohérence dans le numéro 72. Alors que nous testions Donkey Kong Land 3, nous vous présentions également DKL2 dans le rapport sur le salon Nintendo Space World. Elle se demande bien pourquoi.

**R** Salut ma belle belle beauté pulpeuse ! \*Bichon 1993. C'est vrai, tu as raison. Le Donkey Kong Land 2 présenté au Nintendo

Space World 1997 est le même jeu que Donkey Kong Land 3 sorti en France quelques semaines auparavant. L'explication de cette regrettable confusion tient au fait que le Donkey Kong Land 2 qui est sorti en France et aux Etats-Unis n'a jamais vu le jour au Japon. Tu sais, les problèmes de chiffres ne sont pas nouveaux : le Final Fantasy VI japonais est sorti aux Etats-Unis sous le nom Final Fantasy III. Alors que FF VII porte le même nom dans tous les pays du monde ! Doit-on signaler qu'en France, un seul Final Fantasy avait vu le jour avant FF VII ? C'était sur Super Nintendo. Un vrai casse-tête, n'est-ce pas ? Mille excuses.

## ENCORE UN ANONYME !!!

**Q** Chaque mois apporte son lot de lettres anonymes. Février n'a pas échappé à la règle. Voici qu'un lecteur sans nom me pose une tonne de questions. Peut-on relier deux Playstation de pays d'origine différents ensemble (l'une française et l'autre japonaise, par exemple) par le câble Link ? Notre cher inconnu souhaite ensuite savoir à quelle date Cruis'n USA sortira en version officielle.

**R** Salut X. \*Inconnu 1998. Il est tout à fait possible de relier deux Playstation d'origines différentes entre elles, mais en sachant que cela peut parfois poser des problèmes dans certains jeux. Je me souviens que nous avions tenté l'expérience avec de Wipeout 2097 entre une console Pal et une NTSC (japonaise). En mode Link, on pouvait jouer à deux, mais les deux joueurs ne pouvaient jamais se voir durant la partie ! Depuis, nous n'avons jamais retenté cette manip... Cruis'n USA ne sortira certainement jamais en France. Le jeu est tellement mauvais que Nintendo refuse même de le distribuer. Cependant, il semblerait que Nintendo Allemagne veuille pousser Nintendo France à le distribuer quand même. Mais ils sont fous ces allemands !



# SUNRISE

VPC : 14, rue des Messageries 75010 Paris

## LE SPECIALISTE EN JEUX VIDEO D'IMPORT

### PLAYSTATION

THE LAST OF US  
GRAND THEFT AUTO III  
CALL OF DUTY  
FIFA 98  
NBA PRO 98  
MIDNIGHT RUN  
NAGANO WINTER OLYMPICS '98  
PFA SOCCER MANAGER  
POWERBOAT RACING  
TRANSFORMERS  
SHADOW MASTER  
STEEL REIGN  
STREET FIGHTER COLLECTION  
STREET FIGHTER EX 2  
SUPER SONIC RACER 2  
TETRIS PLUS  
THEME HOSPITAL  
TOMB RAIDER II COLLECTOR  
VRALLY  
XMEN

### SATURN

VIRTUA FIGHT SPECIAL PACK JAP  
BURNING RANGERS JAP  
LUNAR SILVER DUST  
LUNAR SILVER DUST 2  
LUNAR SILVER DUST 3  
LUNAR SILVER DUST 4  
LUNAR SILVER DUST 5  
LUNAR SILVER DUST 6  
LUNAR SILVER DUST 7  
LUNAR SILVER DUST 8  
LUNAR SILVER DUST 9  
LUNAR SILVER DUST 10  
LUNAR SILVER DUST 11  
LUNAR SILVER DUST 12  
LUNAR SILVER DUST 13  
LUNAR SILVER DUST 14  
LUNAR SILVER DUST 15  
LUNAR SILVER DUST 16  
LUNAR SILVER DUST 17  
LUNAR SILVER DUST 18  
LUNAR SILVER DUST 19  
LUNAR SILVER DUST 20  
LUNAR SILVER DUST 21  
LUNAR SILVER DUST 22  
LUNAR SILVER DUST 23  
LUNAR SILVER DUST 24  
LUNAR SILVER DUST 25  
LUNAR SILVER DUST 26  
LUNAR SILVER DUST 27  
LUNAR SILVER DUST 28  
LUNAR SILVER DUST 29  
LUNAR SILVER DUST 30  
LUNAR SILVER DUST 31  
LUNAR SILVER DUST 32  
LUNAR SILVER DUST 33  
LUNAR SILVER DUST 34  
LUNAR SILVER DUST 35  
LUNAR SILVER DUST 36  
LUNAR SILVER DUST 37  
LUNAR SILVER DUST 38  
LUNAR SILVER DUST 39  
LUNAR SILVER DUST 40  
LUNAR SILVER DUST 41  
LUNAR SILVER DUST 42  
LUNAR SILVER DUST 43  
LUNAR SILVER DUST 44  
LUNAR SILVER DUST 45  
LUNAR SILVER DUST 46  
LUNAR SILVER DUST 47  
LUNAR SILVER DUST 48  
LUNAR SILVER DUST 49  
LUNAR SILVER DUST 50  
LUNAR SILVER DUST 51  
LUNAR SILVER DUST 52  
LUNAR SILVER DUST 53  
LUNAR SILVER DUST 54  
LUNAR SILVER DUST 55  
LUNAR SILVER DUST 56  
LUNAR SILVER DUST 57  
LUNAR SILVER DUST 58  
LUNAR SILVER DUST 59  
LUNAR SILVER DUST 60  
LUNAR SILVER DUST 61  
LUNAR SILVER DUST 62  
LUNAR SILVER DUST 63  
LUNAR SILVER DUST 64  
LUNAR SILVER DUST 65  
LUNAR SILVER DUST 66  
LUNAR SILVER DUST 67  
LUNAR SILVER DUST 68  
LUNAR SILVER DUST 69  
LUNAR SILVER DUST 70  
LUNAR SILVER DUST 71  
LUNAR SILVER DUST 72  
LUNAR SILVER DUST 73  
LUNAR SILVER DUST 74  
LUNAR SILVER DUST 75  
LUNAR SILVER DUST 76  
LUNAR SILVER DUST 77  
LUNAR SILVER DUST 78  
LUNAR SILVER DUST 79  
LUNAR SILVER DUST 80  
LUNAR SILVER DUST 81  
LUNAR SILVER DUST 82  
LUNAR SILVER DUST 83  
LUNAR SILVER DUST 84  
LUNAR SILVER DUST 85  
LUNAR SILVER DUST 86  
LUNAR SILVER DUST 87  
LUNAR SILVER DUST 88  
LUNAR SILVER DUST 89  
LUNAR SILVER DUST 90  
LUNAR SILVER DUST 91  
LUNAR SILVER DUST 92  
LUNAR SILVER DUST 93  
LUNAR SILVER DUST 94  
LUNAR SILVER DUST 95  
LUNAR SILVER DUST 96  
LUNAR SILVER DUST 97  
LUNAR SILVER DUST 98  
LUNAR SILVER DUST 99  
LUNAR SILVER DUST 100

### MAGAZINES ET GUIDES

### FIGURINES GARAGE 211 PROCHAINEMENT

**TEKKEN 3**  
**26 MARS !**

Du choix  
Des prix  
Un service  
et surtout...  
**DES NEWS !**

01.47.70.27.04 E-mail : sunrise@magic.fr

## DESTINY

IMPORTATEUR GROSSISTE

### Nos Tarifs Revendeurs Sur Simple Appel

- Spécialiste accessoires et gadgets
- Pas de minimum de commande
- Frais de port réduits
- Commande possible jusqu'à 19h

TÉLÉPHONE  
**03.89.65.90.51**  
TÉLÉCOPIÉ  
**03.89.65.90.53**

Destiny - 54, rue de la Wanne - 68400 Riedisheim

www.ABSOLUTE.GAMES.com V.P.C.  
tél/fax 03.86.62.28.82 ou 03.80.73.58.58 10h à 21h  
6 Avenue de Marbotte 21000 DIJON 7 Jours/7 CB, Chq, Mandat

ADIDAS POWER SOCCER 2	310f	COMMAND & CONQUER Plat.	169f
ARK OF TIME	269f	CRASH BANDICOOT Plat.	169f
BATMAN & ROBIN	349f	DESTRUCTION DERBY 2 Plat.	199f
BLOODY ROAR	319f	PHILOSOMA	269f
BROKEN HELIX	319f	PORSCHE CHALLENGE Plat.	169f
BUGGY	319f	RAYMAN Plat.	169f
BUSHIDO BLADE	259f	SOUL BLADE Plat.	169f
BUST A MOVE	310f	SPIDER (v US)	169f
CHEVALIERS BAPHOMET 2	345f	STAR GLADIATOR (v US)	169f
CHILL	310f	TEKKEN 2 Plat.	169f
CRASH BANDICOOT 2	359f	WIPE OUT 2097 Plat.	199f
DEATHTRAP DUNGEON	329f		
FIFA 98	319f		
MIDNIGHT RUN	329f		
NAGANO WINTER OLYMPICS '98	329f		
NBA PRO 98	279f		
NHL FACE OFF 98	329f		
NHL POWERPLAY 98	279f		
PFA SOCCER MANAGER	279f		
POWERBOAT RACING	279f		
TRANSFORMERS	345f		
SHADOW MASTER	359f		
STEEL REIGN	289f		
STREET FIGHTER COLLECTION			
STREET FIGHTER EX 2			
SUPER SONIC RACER 2			
TETRIS PLUS			
THEME HOSPITAL			
TOMB RAIDER II COLLECTOR			
VRALLY			
XMEN			

Port 24/48h 30f (10f/jeu Supp. +5f/Recommandé) Accessoires: Tel Sup

### ACCESSOIRES IMPORT

ACTION REPLAY Psx	tel	ACTION REPLAY N64	tel
CABLE LINK Psx	79f	ADAPATEUR UNIV.	139f
CABLE RALLONGE Psx	79f	CABLE RALLONGE	79f
CABLE RGB Audio+Guncon	79f	CABLE RGB	79f
CABLE RGB Simple	59f	GUN N64	79f
CABLE SVHS Psx	99f	MANETTE N64	79f
ERAZER GUN Mp5 Vibreur	249f	MEMORY CARD X4 Transp.	119f
Comp. TimeC, DieH, Psx/Sat	119f	VIBREUR & M. PACK 2en1	149f
GUNCON Adaptateur	279f	VIBREUR Officiel +Piles	119f
MEMORY CARD 30 blocs 2mb	99f	VOLANT TRI-CONSOLE	499f
MEMORY CARD 8mb DIGITALE	279f	Pédales, Boutons: Analog etc.	
PAD AutoF, Slow, 4 Modèles iPhoto	99f		
PAD DUAL SHOCK Analog+Vib.	350f		
PADS INFRA-ROUGE	299f		
PRO ARCADE AutoF, Slow Psx/Sat	119f		
PUCE MODIF PSX	499f		
PUCE MODIF SATURN			
RF UNIT Tv sans péritel			
VOLANT TRI-CONSOLE			
Pédales, Boutons: Analog etc.			

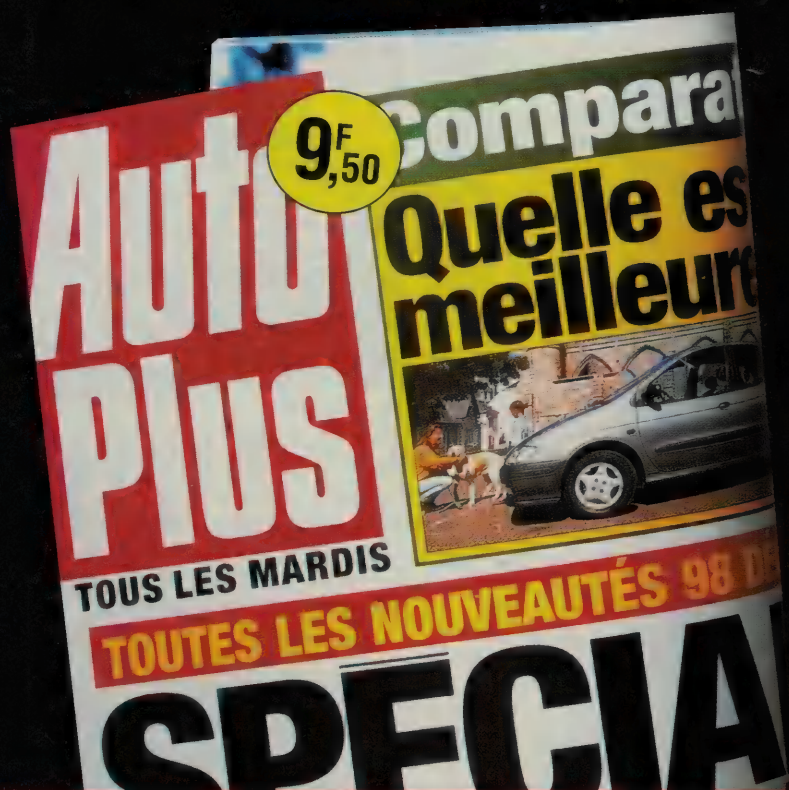
Catalogue contre 2 timbres. Merci

Nom: Prénom: Adresse: Code Postal: Ville: Tel: VOTRE COMMANDE: Signature: (Parents si non majeur)

Total: -Port CB - CHEQUE - MANDAT



Plus d'essais, plus  
de conseils, plus  
d'exclusivités,  
c'est **Auto Plus**  
**Formule Plus.**



**Formule** depuis  
**Plus** le 6  
janvier



**REVENDEURS,  
POUR PARAÎTRE  
DANS LA RUBRIQUE  
SHOP IN'**

**CONTACTEZ VITE  
KARINE**

**01.41.86.16.32**



**MODIFIEZ  
votre PlayStation  
VOUS MÊME.**  
KIT facile à poser. Livré avec  
photo couleur et notice.

**59 F**  
Port compris  
**PACK MODIF**  
KIT + Cable RGB

**99 F**  
Port compris  
N'oubliez pas de joindre votre règlement.  
**Service VPC uniquement :**

**FANTASY GAME**  
52 Rue de l'Université  
69007 Lyon Tél : 04 72 71 34 44

**POUR JOUER AVEC TOUS LES JEUX PLAYSTATION**  
ex. : TEKKEN 3, GRAN TOURISMO, RESIDENT EVIL 2...

**MODIFICATION PLAYSTATION 90 F**  
PAR NOTRE TECHNICIEN (en 10 min)

**CABLE RGB PlayStation 55 F**

**MEMORY CARD PlayStation 69 F**

**Les meilleures adresses sur PARIS :**

<b>KONCI</b> 123 Bd Voltaire 75011 Paris	<b>TAÏ YOU VIDEO</b> 44 Avenue d'Ivry Centre Commercial Oslo 75013 Paris Métro Porte d'Ivry Ouvert 7/7j de 10h à 20h
<b>KONCI</b> 6 Rue d'Arras 75005 Paris	La modification annule la garantie de votre console.

**UNE NOUVELLE ETOILE DANS VOS JEUX**

**SKY GAMES**

Le spécialiste du jeu vidéo  
**RACHAT - VENTE - ECHANGE**  
**PLAYSTATION • SATURN • MEGA DRIVE • SUPER NINTENDO •**  
**GAME BOY • GAME GEAR • CD ROM • PC**

106, rue de Reuilly 75012 PARIS **01 43 45 45 25**  
Métro Daumesnil (100m de la place Daumesnil)

371, rue de Vaugirard 75015 PARIS **01 45 39 24 80**  
Métro Convention

ECHANGEZ vos jeux à partir de **20F\***  
\*Jeux 8 bits, jeux 16 bits = 30 F, 32 et 64 bits = 50 F  
(contre un jeu de même valeur - même console)

**NEUF et OCCASION**

**3615**

**ALLGAMES**

MIEUX VAUT AVOIR AFFAIRE A DIEU QU'A SES SAINTS...

2,23 F Min



**TOUS LES TRUCS & SOLUCES  
Pour Tous les Jeux**

**REPONSES le JOUR Même**

<http://www.allgames.tm.fr>

**TRY A GAME** Porte d'Auteuil

L'achat sans risque : essayez les jeux  
~ même neufs ~ avant de les acheter !!!

**11, rue Chanex - 75016 PARIS**

Reprises - échanges - rachat tout matériel  
FRANÇAIS - IMPORT

**01.40.71.60.61**

**VPC PLAYSTATION OCCASION**

Adidas Power S. - Alien T. - Firestorm	79 F
Descent - Wing Commander 3 - Wipe Out	99 F
Porsche C. - Formula 1 - Baphomet 1	99 F
Extreme Game - Myst - NBA Jam Ex.	129 F
Toul Blade - Tekken 2 - Die Hard T.	149 F
Castelania - G Police - BDZ Final B.	199 F
Alerte Rouge - Tomb Raider II - FF7	249 F
Street EX - Disworld 2 - Rapid Racer	249 F
V Rally - Crash 2 - Moto Racer - Duke N.	249 F
Taca TC - Fighting Force - OddWorld	249 F
Coalboarders 2 - Nagano - Iznoood	279 F
Bloody Roar - Bushido Blade - Fifa 98	279 F

etc ... etc ... etc ... etc ... etc ... etc ...

**SUPER PROMOS**

**MODIFICATION  
PLAYSTATION  
LE KIT POUR**

**90 F** +30F.de port

**WORLD-GAMES**  
10 RUE JEAN SACARD  
94290 VILLENEUVE LE ROI  
01.45.97.67.95

**SHOP IN'**  
crée l'événement !



**780 Frs**  
ce module  
publicitaire

**01.41.86.16.32**  
**01.41.86.16.32**

**BOUGIVAL**

**NEUF / OCCASION  
RACHAT ECHANGE  
DEPOT-VENTE VPC  
REPARATION**

Jeux et Consoles  
**PlayStation NINTENDO64**

**GAMES WORKSHOP** **Cartes MAGIC**

-20% sur les jeux marqués d'une pastille  
bleue sur présentation de cette publicité.

30, av. Jean Moulin (fond de cour)  
**78380 BOUGIVAL**  
Tel/Fax 01 30 82 25 02

**Vendez vite...**

votre PlayStation  
défectueuse pour en  
acheter une neuve

nous la reprenons **350 F**  
avec cables et manette  
(sans : 250 F)

**Fighter**  
75, rue Anatole France  
01100 OYONNAX  
Gilles : 04 74 73 44 17  
Fax : 04 74 73 82 07

**SERVICE TECHNIQUE PSX**  
Transformations multistandard, Réparations,  
reprises consoles H.S.

**Toutes les NEWS PC**  
occas à partir de 39 F

**Jeux Occas SATURN à partir de 79F**  
Console occas+1 jeu 549 F

**Jeux Occasion N64**

Doom, Blast Corp, MRC, Pilotwing	249 F
Duke N., Lamborghini, Top Gear Rally	279 F
Golden Eyes, Diddy Kong, Nagano	279 F

**Egalement Jeux/Consoles Occas**  
**MS, MD, NEC, NES, SNES, GB,**  
**GG, NEO G, CDI**

\*offre non contractuelle, dans la limite des stocks disponibles  
Pour votre sécurité tous nos envois sont en  
Colissimo **recommandé (24/48h)**  
35 F de 1 à 4 jeux.

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

**CONSOLES**

**SHOP IN'**  
Shop in' répond aux besoins spécifiques  
de communication des  
revendeurs indépendants :  
Modules adaptés à chaque budget publicitaire  
Espaces adaptés à chaque message

**SHOP IN'**  
le guide d'achat le plus fiable et le plus complet de son univers



**REPARATION CONSOLES**

**PSX QUI SACCADÉ - ECRAN GB CASSÉ - ETC...**

**WARE CENTER, LE SPÉCIALISTE DE LA  
MAINTENANCE SUR CONSOLES :**

PSX, GB, SATURN, GAME GEAR, SN, MD, 3DO, SUPER  
NINTENDO, MEGA DRIVE, ETC...

**DEVIS GRATUIT SOUS 48 H**  
(REPARÉE SOUS 10 JOURS APRÈS VOTRE ACCORD)

**POUR PLUS D'INFORMATIONS :**  
**WARE CENTER**  
16 BIS, RUE CAULAINCOURT - 75018 PARIS  
TEL : 01 42 52 22 33 - FAX : 01 42 52 97 95

**REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS**

**Transformez  
votre  
PLAYSTATION  
en  
MULTI STANDARD  
pour  
150 F  
en fonction  
du modèle  
de la PSX**



## emap.alpha

150, rue Gallieni  
92100 Boulogne-Billancourt  
Tél. : 01 41 86 16 00  
Directeur délégué  
Gorune Aprikian (16 10)  
Directeur du marketing  
Roland Clavierie (17 63)

Responsable administratif et financier  
Christel Marjotte Beylerian (16 03)



150, rue Gallieni  
92100 Boulogne-Billancourt  
Tél. : 01 41 86 16 72  
Fax rédaction : 01 46 16 96  
Fax pub : 01 46 17 67

Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

Directeur d'édition  
Vincent Cousin (16 05)  
Rédacteur en chef  
Alain Huyghe-Lacour (AHL)  
Secrétariat  
Juliette van Paaschen (16 72)  
Rédacteur

Richard Homsy (Spy)  
Chef de rubrique  
Nicolas Gavet (Niico)  
Secrétariat de rédaction  
Ivan Gaucher  
Création maquette  
Catherine Verchère  
Maquette

Marie-Pierre Debray, Olivier Mourgeon (1<sup>er</sup> maquettiste)

Ont collaboré à ce numéro  
Christophe Kagotani, correspondant permanent au Japon, Gia-Dinh To, François Garnier (le Panda), Maxime Rouré (Switch), Fabrice Collin, Tiburce Oger, Nathalie Reuiller, Bernard Rougeot, Philippe Karakasyan, Pascale Péron, Bomboy.  
Directrice commerciale  
Lara Wytychinsky (16 24)  
Directrice de publicité  
Carine Barrel (16 31)  
Chef de publicité  
Karine Le Brozec (16 32)  
Maquette publicité  
Dominique Chagnaud  
Bureau de Lyon

Catherine Laurent. Tél. : 04 78 62 65 10  
Responsable marketing  
Anne-Sophie Bouvattier (16 45)  
Assistante marketing  
Annie Perbal (17 55)  
Fabrication  
Isabel Delanoy (17 90)

Service abonnements  
Tél. : 01 64 81 20 23

France : 1 an (11 numéros) : 297 F (TVA incluse)  
Etranger : 1 an (11 numéros) : 398 F (train/bateau)  
(tarifs avion : nous consulter)  
Belgique : 1 an (11 numéros) : 2397 FB. Payable par virement sur le compte de Diapason à la banque Société générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31.

Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets), BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire gérant : EMAP ALPHA.

Siege social : 41-43, rue du Colonel-Avia, 75015 Paris. Principal actionnaire : EMAP FRANCE.

Propriétaire : EM-IMAGES. PCA et directeur de la publication : Keith Marriott. N° de commission paritaire : 73201. Dépôt légal : février 1998.

Photocomposition, montage : Euro-numérique. Photogravure : EPS, PPDL. Imprimeries : BV Roto, Tremblay-en-France (93) : Imaye, Laval (53). Distribution : Transport Presse.

Département diffusion : Directeur délégué : Pierre Christophe. Directeur des ventes France/Export : Annie Baron. Trade Marketing : Marlène Reux. Ventes (réservé aux dépositaires de presse) : Synergie Presse : 150, rue Gallieni, 92514 Boulogne Cedex. Téléphone vert (réservé aux dépositaires de presse) : 08 00 01 46 23. Terminal ordinateur E 76.

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. ISSN 1162-8669.



## VENTES

## PLAYSTATION

Vds Sor PSX Multis Tand 1RD Fifa 97..., px 150 F. Alexis DUFETEL, 3, chemin de l'Ariel, 78430 Louveciennes. Tél. : 01.30.82.64.15.

Vds Final Fantasy VII : 250 F. Jérémy RAMILLIEN, rue Roger Dagoulangue, 03250 Le Mayet-de-Montagne. Tél. : 04.70.59.35.95.

Vds ou éch. PX remise à neuf + 2 man. + 4 jx ctre N64. Emmanuel POITEVIN, Champ Haut, 63150 La Bourboule. Tél. : 04.73.65.54.43.

Vds Jx PSX Space Mulk + Novastème, px : 100 F à 200 F max. Emmanuel LAPORTE, Lapeillet, 38110 Dolomieu. Tél. : 04.74.83.94.38.

Vds DBZ GT : 200 F. Cool boa + F. Force : 150 F ou éch. ctre SFX + Alfa. Thomas JOURDAIN. Tél. : 01.60.60.85.50.

Jx PSX : Ucclean Strike, Player Manager : 200 F pce. Sébastien LAPORTE, 487, av. des Palmiers le Brusc, 83140 Six-Fours-les-Plages. Tél. : 04.94.34.00.27.

Fighting Force : 300 F ou ctre Final Fantasy VII. Eve Marquani, 79, av. Pasteur, 93100 Montreuil. Tél. : 01.48.58.55.14.

Vds PSX + 2 man. + CM + 6 jx (Warcraft 2, Racer) : px : 1 600 F. Laurent PORTE, 16, av. Sover, 78400 Chatou. Tél. : 01.30.71.60.58.

Vds Final F7 et Wild Arms, PSX à 150 F et 200 F. Sébastien CHAMPION, 20, rue Pomarola, 66000 Perpignan. Tél. : 04.68.85.12.69.

Vds 1<sup>er</sup> CD démos + 4 K7 Mangas, px : 150 F le lot. Marian JADEAU. Tél. : 02.51.66.84.20.

Vds Playstation + 2 man. + mem. car. + 6 jx + CD Démo, px : 1 500 F. Julien GASPARI, 194, la Forêt les Pins, 59400 Cambrai. Tél. : 03.27.81.19.80.

Vds FF7 Jap : 150 F et Wild Arms : 200 F sur PSX. Sébastien CHAMPION, 20, rue Pomarola, 66100 Perpignan. Tél. : 04.68.85.12.69.

Vds PSX + 2 man. + Tomb 2 + Dest Derby 2 + Hiotane + MC, px : 1 370 F. Nicolas BRUTIN, 6, rue de la Mouchonnère, 59500 Douai. Tél. : 03.27.96.22.94.

Vds 2 jx Beyond the Beyonds Motor Toon 2 (Jap) : 100 F les 2. Richard GARRY, 33, rue des Colombes, 62170 Courrières. Tél. : 03.21.75.32.96.

Vds Jx PX Jap/Euro. Jean-Marc GOTTAR BERNARD, 11, av. de la Zibeline, 77240 Cesson. Tél. : 06.60.51.67.34.

Vd jx PSX de 80 F à 150 F Doom DD2 Tekken 2, SFAZ Wipeout DD. Yann VOUTIER, 3, rue Charles Perrault, 51460 Coutilsols. Tél. : 03.26.66.62.38.

## NINTENDO

Vds Extreme et ISS 64 (Foot) sur N64, px : 350 F pce + Pilot. Jean-Nicolas FAVRE, 3, route de Souchez, 62143 Angres. Tél. : 03.21.45.00.34.

NIN 64 jap. + 4 man. + 1 vib + 1 memory cart. 8 jx, px : 3 650 F. Yossi TRIEF, 12, rue du Potager, 93140 Bondy. Tél. : 06.81.00.76.17.

Vds man. Nintendo 64 jamais servie : 80 F. Romuald GUILBERT, 22, rue Saint-Martin du Crot, 18220 Sainte-Solange. Tél. : 06.07.16.85.75.

Vds jx N64 Xtrem G. Star Fox, I SS64, FRA. Male et Topgear US. Mathieu BOUCHET, 7, allée de la Belle Feuillie, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : 01.69.20.21.58.

Vds 13 jx Nintendo : 200 F. Arnaud FORT, 49, rue Lafaurie Monbado, 33000 Bordeaux. Tél. : 05.56.03.15.33.

Vds ou éch. Mario, Lylat War, Duke etc. Jérôme MONSENEGO Jérôme, Le Ble Ormeau, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 04.42.27.73.09.

Vds GOEMON 64 : 300 F. Mario Collection : 50 F. Goemon 2 SFC : 75 F. Philippe MARTIN, 11, impasse Cendrillon, 07300 Tournon. Tél. : 04.75.08.28.75.

Vds ou éch. jx 64 Mace The Dark Age, px : 350 F (neuf). Marc LIBOT, 18, rue du Fer à Cheval, 35410 Chavagne. Tél. : 02.99.64.22.92.

Vds Mario Kart 64 à 250 F. Thibaud COUZI, 41, Grande Rue, 77120 Stains. Tél. : 01.64.20.60.23.

Vds Turok sur N64, px : 250 F. Christophe GODEMER, 14, rue Frédéric Lemaître, 75020 Paris. Tél. : 01.43.58.36.23.

Vds Nintendo + 11 jx + 5 mari. + pist. Alexandre FLORIO, 11, rue Favier, 69120 Vaulx-en-Velin. Tél. : 06.81.03.87.29.

Vds Mario 64, px : 270 F. Mario Kart, px : 270 F (sur N64). Sébastien PICAUD, 2, rue Hector Berlioz, 78990 Elancourt. Tél. : 01.30.69.88.81.

Bds Bomberman 64, px : 250 F. Vincent BALESTRIERE, 38, rue Eugène Duthoit, 59170 Croix. Tél. : 01.43.70.51.50.

Vds Mario 64, px : 280 F. Karim OUAGUENI, 1, rue Saint-Didier, 69009 Lyon. Tél. : 04.78.83.37.86.

Vds Mario Kart 64 sur N64, px : 250 F. Jean-François VEROULI, 4, chemin de la Martine, 15000 Aurillac. Tél. : 04.71.64.66.54.

Vds Lylat Wars sur N64 sans Le vibreur, px : 300 F. Christophe DIAS, 6, allée des Iris, 78410 Auberserville. Tél. : 01.30.95.32.49.

Vds N64, USA SS Garantie + 2 Pad + Adapt à + Gold Eye, px : 1 500 F. Yoann BRUNO, 41, bis av. Albert Petit, 92220 Bagneux. Tél. : 01.46.64.40.77.

Vds nbx jx DS. N64 de 120 F à 250 F liste sur demande. Alexis DA SILVA, 181 route de Charlemagne, 03300 Cusset. Tél. : 06.14.35.26.69.

## SATURN

Vds Saturn + 2 man. + 3 jx, px : 1 000 F. Xavier PINEDE, 80, av. de Paris, 78440 Gargenville. Tél. : 01.30.93.60.12.

Vds Tombraider + jx + 2 Gun + adapt. + carte mémoire. Christophe DINKELDEIN, 106, rue des Chesmeaux, 95160 Montmorency. Tél. : 01.39.34.80.59.

Vds CD Dragon-Ball-Z sur Sega Saturne neuf, px : 350 F. Nathalie CHATAIGNIER, 28, rue de la Mothe, 60600 Breuil-le-Vert.

Vds Saturn + 2 man. et 4 jx, px : 1 100 F. Guillaume COIHREAU, 15, lot. de l'Espérance, 85230 Rouvim. Tél. : 02.51.28.83.14.

Vds Sat + 2 man. (1 turbo) + 2 jx + 1 CD démo jouable, px : 1 000 F. Arnaud MOREAU, 22, rue Mansart, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : 01.30.45.28.54.

Vds jx Saturn (Manx-Nights, Nhl 97...), px : de 100 F à 300 F. Jérémie COLSON, 21, rue des Muriers, 10180 Saint Lye. Tél. : 03.25.76.56.21.

Vds Saturn 2 Pad + 2 jx (Worms + true Pinball), px : 600 F. Johan BART, 32, allée du Vertmont, 59380 Bergues. Tél. : 03.28.68.25.18.

Vds Saturn + Volant + 2 man. + 8 jx, px : 2 000 F. Gilles WEZEMAE, 20, rue M. Le Pogamp, 93240 Stains. Tél. : 01.48.27.72.93.

Vds Saturn + adapt jap. + 2 pad + 7 jx (dont 4 japs), px : 1 670 F. Marko KASTOUVIC, 60, rue Capine Ferber, 75020 Paris.

## DIVERS

Vds Différentes cons. tbe, avec nbx jx. Mehdi BOUHALOUA, 1, square Henri Dunant, 93260 Les Lilas. Tél. : 01.43.63.02.54.

Vds ou éch. néo géo CDZ + 7 jx ctre N64 + B jx, px : 2 500 F. Jonathan CRASSO, 17, rue des Genêts, 59163 Conde-sur-l'Escault. Tél. : 03.27.25.14.14.

Vds 3 DO + 2 jx + 1 pad (Doom et Total Eclipse) 300 F à déb. Toni LECLERC, 91, allée Anne-Godeau, 93100 Montreuil. Tél. : 01.49.35.92.53.

Vds Gamegear 9 jx tbe, px : 650 F. Pierre ROBERT, 51, rue de Dijon, 21310 Magny-saint-Médard. Tél. : 03.80.36.71.91.

Vds 21 jx SMS2 + man, px : 1 000 F. Pierre-Louis BRANDON, Rte de Noermond, 42920 Chalmazel. Tél. : 04.77.24.81.73.

Vds 3DO + 4 jx px : 750 F à déb. Flavienn BELLEVUE, 167, rue d'Alesia, 75014 Paris. Tél. : 01.45.45.01.24.

Vds Game boy + 4 jx, px : 600 F. Raphael RENAUD, 7 place Saint-Martin, 57580 Remilly. Tél. : 03.87.64.72.37.

Vds 4 jx Game Boy, px : 400 F. Pierre-Louis BRANDON, Rte de Noermond, 42920 Chalmazel. Tél. : 04.77.24.81.73.

## ACHATS

Ach. CD Rom 2 Nec très bon prix (+ jx si possible). Djamel RABAH, 4, av. des Marronniers, 93310 Le Pré-Saint-Gervais. Tél. : 01.48.46.51.75.

Ach. Motor Toon I ou II Pal ou NTSC tbe. Jérôme PEYRON, 18, rue Mauconseil, 94120 Fontenay-sous-Blois. Tél. : 01.48.73.41.95.

Ach. PSX + FFVII + od Abe + 2 man. + CM + câbl Secam, px : 1 200 F. Norman DEBRUXNE, Chemin des Breguières, 83170 Brienne. Tél. : 04.94.69.52.20.

Ach. DBZ 1 sur Saturn vers jps. (Shinbudo Den) Mathieu LARRIEU, 829, av. de Megnicat, 40600 Biscarosse. Tél. : 05.58.78.07.37.

Ach. cartouche Neo geo de KOF 94, 95 96 500 600 et 700 F. Bernard MOHAMEDALY, 88, bd Alsace-Lorraine, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : 01.43.24.54.46.

Ach. Grand Theft Auto A : 150 F à déb. Pierre Antoine PAOLI, Le Miramar, 20600 Bastia. Tél. : 04.95.32.46.66.

## ECHANGES

Ech. Diddy Kong Racing ctre Mario Kart sur N64. Grégory MOULIN, Clos Bel Air, 42120 Commenge-Vernay. Tél. : 04.77.71.59.00.

Ech. Doom 74 ctre extreme G sur N64 VF. Sylvain ARTISON, 3, rue du Maréchal Joffre, 27000 Evreux. Tél. : 02.32.62.93.58.

Ech. M-Land 2-3, DKL cte Aleway, Leming PBoble ou Cassebrige GB. Jean NIFENECKER, 88, rue Pierre Treboud, 33300 Bordeaux. Tél. : 05.56.39.73.80.

Ech. sur N64 ISS ctre Fifa 98, et Mario ctre Wave race. Mickael KARILA, 10, rue Lakanal, 93500 Pantin. Tél. : 01.48.91.95.89.

Ech. ISS Pro, Kof JS ctre Tekken 2, DBZ FB, Fift 98. Samuel GOUDIN, Menaudon, 47180 Saint-Bazelle. Tél. : 05.53.64.54.58.

## CLUBS

Cher. correspondant(e) pour parler playstation. Frédéric ULRICH, 95, route de Meisheim, 67270 Geismiller. Tél. : 03.88.70.93.15.

Clubs PSX, fan clubs sur Nice. Fabrice PHILIPPE, 4, place Général de Gaulle, 06000 Nice. Tél. : 04.93.62.41.85.

Cher. club playstation. Joël DORANGE, 50, rue d'Issoire, 76200 Dieppe.

## Bon pour une annonce gratuite\*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les

annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ». Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 150, rue Gallieni, 92514 Boulogne Cedex

### RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS

☐ VENTES

☐ ÉCHANGES

☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

### MACHINES :

- PC Engine
- Super Nintendo
- Megadrive
- Sega
- Nintendo
- Playstation
- Saturn
- Divers

\* Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées. Nos PA sont publiées dans la limite de la place disponible.



# Recevez les nouveautés **Gratuitement\*** chez vous !

Des centaines  
de titres  
disponibles

- 1 Connectez-vous  
sur Minitel  
36 17 MÉGAHIT  
puis connexion/fin.
- 2 Laissez vos  
coordonnées.
- 3 Faites votre choix.
- 4 Nous vous  
l'envoyons  
chez vous.
- 5 Vous n'envoyez  
ni chèque, ni CB,  
vous ne payez  
que la communication.

Accès direct sur Minitel

# 36 17 MÉGAHIT

Sans payer par chèque ni par CB

\*Vous ne payez que la communication pour commander vos cassettes, le temps de consultation varie suivant le produit commandé (5,57 F/mn). Conformément à la loi informatique et libertés (num. 78-7 du 06/01/78) vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant. Photos non contractuelles. Kikoo Production. © Kikoo Production.



Prem's.

IBWA © 1997 UEP SYSTEMS, INC. PRODUCED BY UEP SYSTEMS

**COOL BOARDERS 2**  
MODE 2 JOUEURS  
FREE STYLE • BIG AIR • HALFPIPE • SNOW PARK



L'ACTUALITÉ  
DE LA PLAYSTATION 24H/24  
ET LES CONSEILS DE  
SPÉCIALISTES EN DIRECT  
(2,23 F/MIN).

